EDUCANDO CON MAGIA

EL ILUSIONISMO COMO RECURSO DIDÁCTICO

Xuxo Ruiz Domínguez

Prólogo de JUAN TAMARIZ

herramientas narcea

Educando con Magia

El ilusionismo como recurso didáctico

Xuxo Ruiz Domínguez

Prólogo de Juan Tamariz

NARCEA, S. A. DE EDICIONES
MADRID

A mis padres,
esa fuente ilimitada de amor.
Os quiero.

ÍNDICE

PRÓLOGO de *Juan Tamariz*
INTRODUCCIÓN

I. LLEVAR LA MAGIA A LA ESCUELA

1. La Magia Educativa

Por qué utilizar la Magia como recurso educativo
Cómo usar la Magia Educativa
Para qué utilizar la Magia Educativa
Cuándo usar la Magia Educativa

2. Los fundamentos de la Magia Educativa

¿Qué es la magia para un niño?
El maestro como mago

La participación de los alumnos
El secreto de una buena presentación. “Un truco no es un juego de Magia”
Psicología mágica. La *Misdirection*

3. La Magia Educativa en las explicaciones del aula

Mejorar la conducta de los alumnos: “Un conejo en la chistera”
Tres recursos mágicos para captar la atención

4. Los niños como magos

Poder, autoestima y magia
La Magia y el desarrollo de habilidades comunicativas

5. Antes de pasar a la acción

Algunos consejos importantes
Las “reglas mágicas” de la Magia Educativa

II. JUEGOS DE MAGIA EN EL AULA

6. Magia Miscelánea

Algunas recomendaciones antes de empezar
¡Tienes algo detrás de tu oreja!
Hilos mágicos de energía
El lápiz magnético I
El lápiz magnético II
La telepatía de los colores
¡Todos para uno…!
Cómo leer la mente de tus alumnos
Una vida con amor
La casa del Gnomo Sabio
El codo mágico
La importancia de pedir perdón
Una mente prodigiosa
La membrana mágica
Magias divertidas

7. Matemagia. La magia de los números

Magia con sumas y restas
Magia con multiplicaciones y divisiones

Pares e impares
Cuentos matemáticos mágicos
Magia con la calculadora
Adivinanzas matemágicas

8. La Magia de las palabras. Lo que la magia nos cuenta

La historia de los lobos y las ovejas
Los clips enamorados
Un naufragio mágico
El hotel misterioso
Te regalaré una estrella
El arcoiris desteñido

9. Psicomotricidad y Magia. La magia con cuerdas

Demostraciones de habilidad
Retos psicomotrices

10. Magia con el cuerpo

Los dedos magnéticos
Dos narices en la cara
Pegado a la silla
No podrán levantar el pie
No podrán ponerse de puntillas
Hilos mágicos
¿En qué mano está?
El dedo rebelde

11. Apuestas mágicas. Cómo ganar sin hacer trampas

Nadie lo saltará
Pasar por un folio
Partir el papel de un solo tirón
Doblar una hoja de papel
El papel veloz
¡Vaya cara!
Prueba de fuerza
¡Tócame si puedes!

12. Desarrollando la creatividad

Pensando con monedas

Misterios geométricos
Enigmas “líquidos”
Problemas “pesados”
Más adivinanzas mágicas

13. Ilusiones ópticas. ¿Te engañan tus sentidos.?

El lápiz de goma
¿Cuál es el mayor?
El dedo roto y recompuesto
La mano agujereada
Un canario en su jaula
Volar con imaginación
La desaparición del céntimo
Aparición de una salchicha flotante
Manolito Rabbit hambriento y la paloma huidiza

14. El taller de magia. ¡Los niños hacen Magia!

La varita que crece
La sartén mágica
El Triángulo de las Bermudas
La revista de la abundancia
El genio hipnotizado
Magia en el teatro

III. PARA SABER MÁS SOBRE MAGIA

15. ¡Más magia, por favor!

Breve historia de la magia
Ramas del ilusionismo
Artes afines: globoflexia, ventriloquia
El patrón de los ilusionistas es Don Bosco
¿Quieres seguir aprendiendo?

A MODO DE CONCLUSIÓN
BIBLIOGRAFÍA COMENTADA
AGRADECIMIENTOS

Prólogo

¡ATENCIÓN!

Nada por aquí… Nada por allá… Nada por acullá... Nada en la manga… Y, ahora sí… ¡Zass!

Aquí aparece, en persona, XUXO. ¡Chann!

Y aquí os lo presento… un paso al frente… ya está.

* * *

Pero ¿quién es XUXO?

Xuxo es Maestro. Y Mago. Y por tanto bígamo. Ama y se ha casado con sus dos amores: Magia y Enseñanza. Y lleva ya largo tiempo, largos años, en ese estado de bigamia; con variada experiencia como maestro y con abundante y exitosa experiencia

como mago. Mago profesional. Mago con espectáculo propio de magia para niños y jóvenes. Mago acostumbrado a frotar la lámpara maravillosa y pedir al genio que le conceda poderes para hacer desaparecer objetos y maldades; para hacer aparecer ilusiones y alegría; para que sus jóvenes espectadores se maravillen y queden "encantados" con el siempre fascinante Arte de la Magia y como "por Arte de Magia".

Conozco a Xuxo desde hace muchos años, cuando aún muy joven y ávido de aprender y adentrarse en el mundo de la Magia, asistía a las reuniones de magos en Cádiz y cuando le veía en primera fila, ojos muy abiertos, mente de par en par, en algunas de mis conferencias y seminarios para magos. Y desde entonces coincidencias en Congresos de Magia y sobre todo en mi casa, en largas y fructíferas sesiones, aprendiendo, empapándose y afinando los instrumentos, "los poderes".

Y luego, ya por su cuenta y riesgo, aplicándolos a su otro amor: a la enseñanza. A la *práctica* de la enseñanza. Y subrayo lo de práctica porque lo que describe Xuxo en este valioso y utilísimo libro, no es el resultado de unos teóricos pensamientos sobre cómo puede ayudar el Ilusionismo a un mejor resultado en la labor del enseñante, sino el *jugoso* y *bien maduro fruto* de una continua aplicación (en la vida real del maestro, con sus dificultades y problemas) de su conocimiento y experiencia de cómo sorprender, entretener, admirar e ilusionar a los jóvenes alumnos-espectadores con los siempre fascinantes "Juegos" de Magia.[1]

* * *

¡ATENCIÓN!

Xuxo por aquí… Amor a la Magia por allá... Amor a la Enseñanza por acullá… pero Nada en la manga… Y ahora sí…. ¡Zass!

Aquí aparece, en papel, en negro sobre blanco… "Educando con Magia" ¡Chann!

Pasen y vean…

Pasen y lean…

Magicordialmente

Juan Tamariz

San Fernando (Cádiz), 6 de enero de 2013

[1] Aunque mi experiencia se desarrolla en ámbitos algo distintos de los que se ocupa este libro, quiero pensar que sé bastante bien de lo que hablo. Me refiero a la aplicación y utilización del poder combinado de relajación y subida del interés que siempre procura la intercalación de un juego de Magia en el curso de mis charlas, conferencias y seminarios sobre el Arte de la Magia (ya sea para magos profesionales en diferentes países, ya sea para alumnos de la Escuela de Magia que dirige mi hija Ana en Madrid, o para "profanos" en la materia en diversas universidades de España o Estados Unidos).

Introducción

Los profesores que más recuerdo de mi infancia, son aquellos que me hacían las clases más divertidas. Era fabuloso tener clase con ellos, ¡nos lo pasábamos genial! Sabían que, primero, debían captar nuestra atención. Si las clases nos las hacían divertidas, estaríamos más motivados y tendríamos deseo de ir a la escuela. En la actualidad, desgraciadamente, la desmotivación por aprender es algo muy común en la mayoría de los niños y colegios.

Cuando comencé a dar mis primeras clases como maestro, hacía *Juegos de Magia* de forma ocasional. Entonces observé mejoras en la atención de los alumnos y en su motivación por aprender. Y pensando en los demás educadores, me pregunté… ¿podría la Magia ayudar en la enseñanza en los colegios? ¿Cómo reaccionarían los alumnos? ¿Qué técnicas y juegos debería usar un maestro en sus

clases y los padres en sus casas…?

Entonces me surgió la necesidad de crear un método de motivación real para los alumnos y alumnas en sus colegios, y creé la *Magia Educativa*.

En los años posteriores, continué aplicando mi Magia con fines educativos en los colegios en los que fui profesor. Desde infantil y primaria hasta secundaria, desde mis clases de Educación Física hasta las de Educación Artística, pasando por Matemáticas, Lengua, Ciencias…; y no sólo para motivar, sino para explicar, mediar en conflictos, modificar sus conductas, aumentar su autoestima, etc.

Quince años más tarde, después de investigar, estudiar, revisar, adaptar, practicar y aplicar cientos de juegos de Magia en la escuela, he conseguido hacer la selección que tienes ahora en tus manos.

Todos los juegos que están aquí incluidos han sido probados y evaluados con alumnos reales en situaciones reales, y son ideales en cualquier situación didáctica. El trabajo de años de experiencia, ensayos, horas de clases y magia..., lo tienes aquí. Leyendo estas páginas, aprenderás técnicas que te sorprenderán por su eficacia. Tienes en tus manos la oportunidad de aprender, divertirte y por supuesto, divertir enseñando. A tus alumnos les sorprenderás, les ilusionarás, les harás pensar.

Según mi experiencia personal (y la de los profesores y padres que han asistido a mis cursos) realmente funciona. Por ello confío plenamente en el enorme recurso potencial que estás a punto de aprender. Para enseñártelo he estructurado el libro en *tres bloques* claramente diferenciados.

En el *primer bloque*, "Llevar la magia a la escuela", que es el más teórico, justificaré la importancia de la Magia Educativa y te daré un amplio abanico de aspectos teóricos para que sepas en qué momento, cómo y para qué usar la Magia como recurso didáctico. Como no me gustaría que fueras un simple "hacedor de trucos", también aprenderás algunos aspectos de la Psicología de la Magia para comprender cómo los niños la entienden. Comprenderás por qué la presentación es algo muy importante cuando hagas Magia, por ello incluyo una serie de consejos y reglas mágicas, que te serán muy útiles en tus presentaciones. De esta forma estarás mejor preparado para entrar en el segundo bloque.

El *segundo bloque*, titulado “Juegos de Magia en el aula", está íntegramente dedicado a la Magia y a su aplicación práctica como recurso educativo. El conjunto de juegos que ofrezco, suponen variantes de la *sorpresa*, la gran mayoría son sencillos y fáciles de ejecutar; otros, los menos, algo más complejos. Todos los juegos van encaminados a darte la oportunidad de convertirte en ese **Maestro-Mago** que los niños desean, ése con el que es fácil aprender y se divierten aprendiendo.

En este bloque tienes capítulos donde aprenderás a *enseñar matemáticas de forma mágica*, a fomentar la lectura, a realizar un taller de magia con los niños y, en definitiva, a usar materiales comunes para *hacer grandes milagros a los ojos de los más pequeños*. Aprenderás a hacer desaparecer una goma y hasta cómo adivinar un número de un sorteo que hagas en clase. También incluyo un capítulo para divertir a los alumnos haciéndoles pensar y favoreciendo así el desarrollo de su creatividad.

En el *bloque tres*, el último, “Para saber más sobre Magia", he incluido un capítulo con una breve Historia de la Magia y sus diferentes ramas, así como una amplia bibliografía recomendada. Y, además, una pequeña guía para que sepas qué hacer si quieres seguir aprendiendo Magia.

Los juegos explicados en este libro no son difíciles de hacer, sin embargo requieren un mínimo de práctica y, aunque en la descripción he empleado un lenguaje claro, sencillo y conciso, te recomiendo seguir las explicaciones con los materiales en la mano, de esta forma los entenderás mejor.

Los materiales son de uso común escolar: folios, tizas, papeles de periódicos, cartones, etc., fomentando así a la vez el reciclaje, la reutilización y los valores de cuidado del medio ambiente, frente al desmesurado consumismo que sufrimos actualmente.

También es un excelente libro para **padres y madres** que quieran iniciarse en el fantástico mundo de la Magia y conseguir milagros en la educación de sus hijos, ya que no es un libro de trucos para engañar a tus alumnos o hijos; va más allá: es un libro que aplica la **Magia para Educar**, para motivarles, para mejorar las relaciones entre compañeros y entre alumnos y profesores, para mejorar el comportamiento de clases enteras, para desarrollar su creatividad y su pensamiento crítico.

Es un uso de la Magia diferente, alternativo y motivador tanto para los alumnos como para los docentes. La riqueza de su aplicación abarca a todas las áreas y especialidades, permitiendo trabajarla de forma multidisciplinar.

Los libros de Magia están llenos de infinidad de trucos, conteniendo mucha información, sin embargo, la comunidad educativa no disponía aún de un libro como éste. De ningún modo me considero el primero en usar la Magia en los colegios, pero creo que es el momento adecuado para un nuevo libro con un nuevo tipo de Magia: *la Magia aplicada a la Educación*, que enseñe a los educadores el modo en que debería usarse la Magia para los alumnos del presente.

Confío que éste sea ese libro que esperabas. Un libro que te dé los recursos necesarios para que tus clases estén más "vivas". Te recomiendo tenerlo siempre a mano para consultarlo y buscar aplicaciones a lo que estés explicando. No pretendo que te conviertas en mago profesional (aunque, ¡quién sabe!) pero lo que sí espero es que seas ese profesor "inolvidable" que todos los alumnos quieren tener.

Si quieres que a tus alumnos les encanten tus clases, que te adoren, que te recuerden durante años… ¡Puedes conseguirlo! ¡¡Este es tu libro!!

Si eres maestro o profesor, estudiante de magisterio, animador, educador o si estás en contacto con el mundo de los niños, no lo dudes, ¡¡Este es tu libro!!

¡Ánimo! Se abre el telón, los niños te están esperando.

XUXO

BLOQUE 1

LLEVAR LA MAGIA A LA ESCUELA

CAPÍTULO 1

La Magia Educativa. ¿Por qué, cómo, cuándo, para qué?

Por qué utilizar la Magia como recurso educativo

Cuando entramos en cualquier colegio siempre vemos algo común en todas sus aulas: niños y niñas. Los niños son sólo niños y, reconozcámoslo, se aburren fácilmente. Se aburren con maestros que siempre hacen la misma rutina. Pero, ¿crees que el aprendizaje debe ser monótono, tedioso y aburrido?

Como maestro he llegado a la conclusión de que en nuestra profesión, la invención y el descubrimiento de un nuevo método para la motivación del alumnado es un desafío constante en nuestro quehacer diario. Un alumno motivado, no sólo trabajará mejor, sino

que será más disciplinado, estará más atento, tendrá más ilusión por aprender… y para nosotros será más agradable trabajar y enseñar.

Lamentablemente la permisiva sociedad actual está cambiando las expectativas de los niños. Nosotros les pedimos que no se distraigan en nuestras clases, pero en la vida real están "hiperestimulados" e "hipnotizados" por la televisión, los videojuegos, la comida rápida, Internet, la cultura de la "satisfacción inmediata", etc. Todo eso resta ilusión y entusiasmo por aprender.

¿Y qué podemos hacer nosotros? Mi respuesta es… **LA MAGIA**. Nombrad la palabra MAGIA y la cara de vuestros alumnos[1] simplemente cambiará. Probad a hacer esta pregunta en cualquier aula: ¿Queréis ver un Juego de Magia? La respuesta, imagínatela, será un SI gigantesco.

Me imagino lo que estás pensando ahora: "Pero yo soy maestro, no mago". En realidad, si lo piensas bien, un mago y un maestro tienen roles muy similares. El mago debe captar la atención de su público y luego transmitirle la pasión por su espectáculo: emoción, intriga, humor, ilusión. El maestro necesita también captar la atención de su público (los alumnos) para luego transmitirle conocimientos y el gusto por aprender. Además debe hacerlo de forma interesante, no aburrida.

Ambos, maestros y magos, necesitan tener habilidades similares. Y esas habilidades se pueden aprender. En este libro aprenderás a usar el Ilusionismo para favorecer el proceso del aprendizaje.

Cómo usar la Magia Educativa

Cuando comencé a aplicar la Magia de forma Educativa con mis alumnos, en principio la usaba únicamente para llamarles la atención, pero a medida que iba añadiendo y probando juegos descubría nuevas aplicaciones. Muchas de estas aplicaciones son las que te sugiero y enumero a continuación. Son especialmente útiles en nuestra escuela y, en general, en cualquier ámbito didáctico.

Como motivación

Para poder enseñar a tus alumnos, primero debes captar su atención. Si haces que el aprendizaje sea divertido, motivarás a tus

alumnos para que **quieran aprender**. La Magia te ayudará a motivarlos y así conseguir una mayor eficacia en la enseñanza.

Como "chantaje mágico": El premio al buen comportamiento o al trabajo bien hecho

"*Si os portáis bien y trabajáis bien durante esta hora, al final de la clase os haré un juego de Magia...*" Esto puede parecer una medida bastante banal, pero la experiencia te demostrará que funciona. Además, un juego de Magia dura aproximadamente 2 minutos, ¿no merecen la pena esos 2 minutos a cambio de 30 o 60 minutos de buen comportamiento? Yo personalmente utilizo la estrategia "Un conejo en la chistera", explicado en el capítulo "Como mejorar la conducta de una clase gracias a la Magia". Si usas esta opción con buen criterio, le sacarás un gran partido.

Como introducción a temas o centros de interés

Si buscas en este y otros libros de Magia, juegos, experimentos o curiosidades que se adapten a lo que vayas a tratar, te aseguro que tus alumnos comenzarán el tema con interés. Por ejemplo, yo siempre comienzo a explicar el tema de "Los sentidos" usando juegos del capítulo de las Ilusiones Ópticas. También uso algún juego del capítulo de la Magia Corporal para explicarles el funcionamiento de los músculos o del sistema circulatorio. Al empezar un tema de forma "mágica" estarán interesados por aprender.

Como descanso entre actividades

¡Qué mejor que descansar disfrutando! y mucho mejor si el descanso para relajar y tomar energías entre diferentes actividades es que el maestro haga un motivador y educativo juego de Magia.

Como técnica para llamar la atención

La Magia proporciona un instante asombroso dentro de la rutina de las aulas. Así que una vez que hayas captado la atención de los alumnos, cualquier cosa que digas en los siguientes minutos será "atentamente" escuchada y estudiada por ellos.

Recuerdo que una vez tuve un grupo de alumnos de siete años "muy nerviosos" (llamémoslo así por suavizar la cosa). Cuando

entraba en la clase tardaba varios minutos en conseguir silencio para que me atendieran. Era un grupo muy complicado. Un día les había preparado un juego muy visual con una cuerda. Llegué y lo hice sin decir una palabra. La gran mayoría estaban hablando y no pudieron ver la Magia, excepto unos 5 o 6 niños (los más tranquilos) que fueron los que "alucinaron" y avisaron a los demás sobre lo que habían visto.

Inmediatamente todos querían verlo…, entonces fue cuando les expliqué que siempre que yo entrara en la clase debían estar en silencio y atentos por si ocurría algún "suceso mágico".

Desde ese día, siempre que entraba en esa clase estaban atentos como "búhos" por si acaso, y yo, de vez en cuando, les recompensaba con algo sorprendente.

Como entretenimiento en horas vacías: "El recurso polivalente"

Hemos de reconocer que muchos profesores cuando no saben qué hacer con los niños, cuando no saben cómo llenar huecos lo único que se les ocurre es darles un folio y… *"¡que se pongan a pintar!*".

Como alternativa, hacerles Magia o que ellos la hagan es otra buena elección, así desarrollan la creatividad y además evitaremos que talen más árboles las fábricas de papel.

Como elemento de mediación

Como mediador, el "profe" puede usar la Magia para resolver algunos problemas de convivencia que surjan con los alumnos, relajando posibles tensiones que puedan aparecer en la solución de un conflicto. La primera vez que me dí cuenta de este potencial fue en un "altercado" con dos niños. Después de la pelea, los senté para que me explicaran sus versiones de lo sucedido. "*Pero antes os quiero mostrar algo realmente curioso*"les dije. Les hice un juego con monedas, rápido pero muy efectivo. Además necesité la colaboración de los dos. Después del juego, como habían sido los únicos testigos de algo realmente asombroso, comenzaron a hablar entre ellos sobre lo presenciado y dejaron la pelea como algo secundario porque tenían que ir a contarles a sus compañeros lo que habían visto.

Como referencia histórica, te diré que el famoso mago francés

RobertHoudin, por encargo del Gobierno Francés en el año 1856, evitó una rebelión en Argelia gracias a la Magia. ¿Quién sabe si en un futuro tú podrás salvar a la humanidad con un juego de los que vas a aprender aquí?

Como método de relajación de una clase o de vuelta a la calma en la clase de Educación Física

El uso de la Magia sirve como relax para tus alumnos y les invita a un mejor comportamiento en la parte de relajación o vuelta a la calma dentro de la clase práctica de Educación Física. En mis clases, solía poner a los alumnos sentados en el suelo del gimnasio y les decía que necesitaba su ayuda. La ayuda no era otra cosa que "el soplido mágico", soplido que debía de ser muy lento y con una inspiración muy profunda. Si todos lo hacían bien, el juego saldría bien. De esta forma me aseguraba que todos realizasen una lenta respiración consciente gracias al juego. De ahí viene la famosa expresión "La Magia amansa a las fieras"

Como clase de Educación Artística

¿Qué me dices de llegar un día a clase y hacerles un juego de Magia? Después de haberles transportado a un mundo de ensueño, proponles inventar, fabricar y construir un aparato de magia. ¿Estarán o no motivados para la clase de educación artística? En el capítulo de "El Taller de Magia" encontrarás distintas manualidades para que tus alumnos se fabriquen sus propios Juegos de Magia.

Como propia unidad didáctica "LA MAGIA"

La Magia se puede introducir como una unidad didáctica en distintas asignaturas. Por ejemplo: que los alumnos preparen una investigación sobre algún mago del pasado o del presente (Harry Houdini, David Copperfield, Juan Tamariz) que lean la biografía de algunos magos, que investiguen en Internet, que practiquen algunos juegos de Magia, que analicen el lenguaje usado en un espectáculo… y un larguísimo etcétera.

Para qué utilizar la Magia Educativa

Para estimular el aprendizaje de alumnos y el reciclaje de profesores

La Magia Educativa aporta al alumnado novedades didácticas que estimulan y motivan el aprendizaje innovador frente a los procesos estandarizados de enseñanza. Para la formación del profesorado les facilita el logro de aprendizajes indispensables: los recursos para motivar. Y me refiero a recursos prácticos y útiles. En mis cursos, todos los profesores y padres, se sorprenden de la eficacia que tiene cuando prueban lo aprendido con sus alumnos o hijos.

Para desarrollar la creatividad y la memoria de los niños

La Magia instruye a los niños, les hace ejercitar la memoria y hace que desarrollen su creatividad. Tus alumnos necesitan saber que la creatividad no depende del nivel de inteligencia y que no está limitada a artistas, músicos, etc, sino que es necesaria en cualquier profesión. Intentar crear hipótesis de cómo se hace un juego de magia, crear sus propias historias para la presentación de los juegos, entre otras actividades, hacen que desarrollen, mágicamente, su creatividad. En el capítulo de “Creatividad” encontrarás muchas de estas actividades para conseguirlo.

Para estimular y desarrollar el pensamiento matemático

Los juegos matemáticos incluidos en este libro son una forma excelente de conseguir que los niños disfruten con las matemáticas de una forma recreativa. Conseguirás desarrollar una actitud positiva hacia las matemáticas presentándola de una forma más atractiva de lo habitual.

Para que los alumnos mejoren su expresión oral

Presentar en público juegos de Magia ayudará a tus alumnos a forjar una personalidad comunicativa sobresaliente, de seguridad y firmeza. Les favorecerá en el desarrollo de habilidades sociales y de comunicación. ¿Sabes que algunas empresas americanas usan la Magia para que sus empleados aprendan a perder el miedo a hablar en público?

Para que los alumnos mejoren la comunicación escrita

Puedes hacer un juego de Magia y luego explicarlo. Después

pídeles que escriban el procedimiento para hacer ese juego. Esas explicaciones deben estar escritas lo más detalladamente posible, de forma que otra persona sea capaz de realizar dicho juego tan solo leyéndolas. Al final de un curso escolar, cada alumno puede tener su propio Libro de Magia.

Para que los alumnos desarrollen la psicomotricidad

Practicando, ensayando y realizando sus propios juegos perfeccionan su habilidad manual. La clase de Educación Física también puede ser Mágica: utilizando juegos de los capítulos de "Magia con el cuerpo" o "Psicomotricidad y Magia" lograrás desarrollar de forma divertida la psicomotricidad de los niños.

Para que los alumnos se desinhiban, aumenten su autoestima y aprendan a comunicarse

Aprender juegos de Magia ayuda a los niños a relacionarse mejor, les da seguridad, les ayuda a la hora de expresarse y relacionarse. Cuanto más practican y representan un juego frente a los demás, logran tener más seguridad, lo que se traduce en conseguir más elementos de confianza y autoestima. Realizar, por ejemplo, representaciones semanales o actuaciones de magia en fiestas de fin de curso, puede ser una magnífica experiencia para aumentar la autoestima de los alumnos.

A un espectáculo que hice unas navidades vino a verme un alumno de 12 años. Me sorprendió verle allí porque era el más tímido de la clase, pero sus padres me explicaron que le encantaba la magia. Después de ese show, me mostró su interés por aprender, así que le expliqué algunos juegos y le recomendé algunos libros. En los meses posteriores, durante los recreos, se dedicaba a hacer trucos a sus compañeros y pasó de ser un chico tímido a ser una persona abierta y extrovertida. Siempre que me encuentro con él o con sus padres me dicen que eso si que fue un truco de Magia, hacerle desaparecer su timidez.

Para reducir la tensión en el aula

En muchas aulas se puede respirar la tensión. Niños con ansiedad, estresados. Puedes usar la magia para reducir esos niveles de tensión y conseguir más éxito en nuestra labor de enseñar y en la

de nuestros alumnos de aprender.

Para ayudar a explicar ciertos contenidos y ayudar a recordar conceptos

Hay ciertos contenidos de algunas áreas que no pueden ser observados directamente en el aula. Por ejemplo: los agujeros negros o la energía. Usando la Magia podemos simular ciertos fenómenos, de forma que sean más comprensibles. Algunos ejemplos los podéis leer en los capítulos de La Magia en el Aula y Matemagia.

Además puedes utilizar la Magia para crear anclajes mnemotécnicos de algunos conceptos. Es decir, si explicas algo común con un efecto extraordinario, será más fácil para ellos recordarlo, ya que lo extraordinario es difícil de olvidar. Si lo que enseñas, lo rodeas de circunstancias excepcionales (en nuestro caso: la Magia) tus alumnos recordarán lo aprendido mucho mejor.

Para hacerles pensar

¿Qué ha pasado?, ¿qué sucede si...? Los niños al ver Magia se harán muchas preguntas espontáneamente. En esas edades es un mecanismo que se corresponde con la necesidad esencial de comprender su entorno para poder interactuar con él. No se trata de explicarles siempre el funcionamiento de un juego de Magia, mas bien sería guiarles y ayudarles a construir un verdadero espíritu crítico. Así permitimos al niño liberarse de su pensamiento irracional.

Para desarrollar la atención de los alumnos

Los maestros que usan frecuentemente la Magia en sus clases, son los maestros más observados del colegio. Sus alumnos observan y analizan cada uno de sus movimientos, cada objeto que usa, buscando explicación a las “magias” que hace. Como consecuencia, los alumnos desarrollan inconscientemente su atención.

Para mejorar las relaciones profesores-alumnos y alumnos-alumnos

La Magia contribuye a un mayor acercamiento entre nosotros, fomentando la relación psicoafectiva entre nuestros alumnos y entre nosotros y ellos. Una atmosfera relajada en la escuela hace que el aprendizaje sea mas viable. Además la Magia une, importando poco

si se habla el mismo idioma.

Hace unos años tuve varios alumnos extranjeros que no hablaban nada de castellano, a pesar de eso, siempre entendían los juegos y les gustaba asistir a mis clases. La Magia es un lenguaje universal.

Para enseñar hábitos que fomenten su seguridad

Como educador y como mago tienes una gran influencia en los niños, tanto buena como mala. Mientras estás haciendo Magia tienes la completa atención de ellos y las ideas o mensajes que capten tendrán un mayor peso y perdurarán por más tiempo que si sólo están escuchando a un maestro con el único rol de profesor y no de mago. De esta forma también puedes utilizar los juegos de Magia unidos a mensajes para Educar en Valores, para evitar malas conductas en los niños, para favorecer hábitos saludables, etc.

Para trabajar de forma más mágica ciertas áreas del currículo

Adaptando y modificando los juegos, la Magia se puede aplicar en casi todas las áreas educativas. Algunos ejemplos, en Educación Física; psicomotricidad fina, psicomotricidad gruesa, expresión corporal; en Educación Artística; creación o fabricación de aparatos mágicos, dramatización; en clases de Ciencias; experimentos mágicos, magia corporal; en Lengua; la expresión escrita y hablada, el teatro; en Matemáticas: la matemagia, etc.

Para mejorar la imagen del maestro

El uso de la Magia por un maestro consigue, a los ojos de los alumnos, aumentar su reputación. La experiencia de otros compañeros que la han usado me dice que si consigues desarrollar las habilidades descritas en este libro, serás más apreciado, respetado y recordado. Serás como un admirado líder o héroe para ellos. Siempre estarán deseando volver a verte.

Para dinamizar actividades en la escuela

Puedes utilizar la Magia para amenizar algunas actividades y fiestas de tu colegio. Yo suelo usar algún cuento mágico del capítulo “Lo que la Magia nos cuenta” para atraer a futuros lectores. Otras veces ha sido la actividad central en el Día del Libro. Seguro que tus

alumnos y compañeros estarán encantados de ver tus habilidades mágicas.

Para controlar el comportamiento de alumnos conflictivos e indisciplinados

Podemos utilizar a esos alumnos "conflictivos" como "ayudantes" en ciertos juegos. Dándoles a ellos un mayor protagonismo se sentirán más seguros y con mayor estatus. De esta forma podemos controlarles mejor y acercarnos más a ellos.

Durante mi primer año como maestro tuve un alumno con un comportamiento muy malo: destrozaba los materiales de los compañeros, las mesas, les agredía, etc. Pero todo no era malo en él, tenía algo a mi favor: ¡le maravillaba la Magia! Así que aproveché para hacer un trato con él. Le dejaría ser mi ayudante en todos los juegos que hiciera, si tenía un buen comportamiento en la clase con sus compañeros. Durante una buena temporada conseguí controlarle esa conducta.

Cuándo usar la Magia Educativa

Antes de empezar a explicar, para captar la atención

Si antes de empezar la clase tienes un pequeño detalle "mágico" y sólo unos pocos lo ven (los que estén más atentos), después de eso todos estarán más atentos y los demás días, antes de explicar, seguro que estarán más atentos... por si ocurre algo "mágico".

Después del recreo, cuando la atención es más difícil de captar

Después de un agitado recreo, vuestros alumnos agradecerán un recuperador momento de relax, disfrutando de un juego de Magia.

En excursiones y otras salidas fuera del colegio

La Magia será un excelente aliado para divertir a tu grupo de alumnos cuando vayáis de excursión.

Cuando queramos hacer un pequeño descanso en el aula

Puedes usarla como una simple y pura diversión, como relax, como un pasatiempo cuyo único objetivo sea el hacer que vuestros

alumnos se diviertan, alejándolos de sus propias tensiones y problemas.

En ocasiones particulares o determinadas festividades

Celebraciones como Jornadas de puertas abiertas, el Día de la Paz, el Día de la Comunidad Autónoma, Navidad, Fiesta Fin de Curso, Día del Libro… En estos casos, a vuestra participación como mago (o la de vuestros alumnos) también se le unirá la tarea de animador de la propia fiesta. En estos contextos no descuides el aspecto participativo del público. Hazles participar y así todos acogerán vuestra intervención con mayor entusiasmo.

Y siempre que queramos... Pero recuerda que no se trata de engañar a los niños, sino de divertirles, entretenerles, motivarles y, en definitiva, educarles.

---

1 Aunque en la redacción del texto me dirijo a profesores y niños en general, entiéndase que quiero orientar el libro a profesores y profesoras; niños y niñas; padres y madres; así como cualquier tipo de educador y educadora.

CAPÍTULO 2

Los fundamentos de la Magia Educativa

En lo que respecta a cómo hacer juegos de Magia, encontrarás en éste y en otros muchos libros una gran variedad de instrucciones para hacerlos. Pero si consultas con cualquier mago profesional, te dirá que seguir únicamente las instrucciones de un libro no te será suficiente para obtener un buen resultado.

Para hacer buenos juegos de Magia es fundamental comprender lo que se denomina La Teoría de la Magia.

Es necesario que conozcas algunos componentes comunes de esa Teoría, y aquí te los presento.

En este capítulo trataré algunos aspectos importantísimos que no puedes descuidar si quieres convertirte en un buen “maestro-mago”. Son aspectos teórico psicológicos y prácticos, muchos derivados de mi propia experiencia en el campo de la Educación y de la Magia.

Antes de aprender a hacer Magia a un niño es de vital

importancia que entiendas cómo la perciben ellos. Para comenzar quiero que te imagines cómo reaccionaría alguien hace 500 años si le diesen un aparatito con el que pudiera hablar y escuchar a otra persona que estuviera a kilómetros de distancia. Para esa persona, eso sería pura magia. En la actualidad ese aparatito existe, se llama teléfono móvil y es algo muy común. Nadie se sorprende al verlo y mucho menos los niños. No se sorprenden porque algo que es común para ellos significa que eso es algo normal. Sea lo que sea lo que vean, por muy sorprendente que sea, si es algo común no provocará ninguna sorpresa.

¿Qué es la magia para un niño?

Para un niño la Magia sería cualquier nueva experiencia, cualquier cosa que no sea común para él, aunque sea algo simple. Por ejemplo, cuando por primera vez mezclan una témpera roja con una amarilla y les sale el color naranja, ¡eso es magia! Esa experiencia para el niño no es algo normal, es mágico. Ha utilizado algo usual, las témperas, y ha conseguido algo fuera de lo normal. Usar una calculadora, un trozo de papel o, lo que es mejor, el propio cuerpo, y conseguir hacer magia, es algo asombroso para ellos.

Por ese motivo, siempre que hagas Magia a tus alumnos debes intentar usar materiales que sean comunes y normales para ellos. Materiales que estén acostumbrados a usar, como por ejemplo: lápices, folios, sacapuntas, etc. De esta forma, si ocurre algo sorprendente con esos materiales, verán Magia.

Otro concepto que debes saber para hacer Magia a los niños es que ellos la comprenderán mejor si se la presentas con *ideas sencillas* que puedan seguir. A edades tempranas no podemos hacer juegos con argumentos difíciles de entender. Tienen que entender el objetivo del juego, por ejemplo, que vas a adivinar un número pensado, que vas romper y luego unir algo mágicamente. De esta forma entenderán mejor cuando llega el final del juego. Por esta razón a los niños les resulta muy mágico cuando les haces aparecer o desaparecer una moneda. La idea es sencilla: la mano estaba vacía y ahora hay una moneda (o viceversa, había un moneda y luego no está), y además la moneda es algo muy habitual para ellos, están acostumbrados a verla.

Un mago puede cortar en pedacitos a su ayudante y luego recomponerle, pero para un niño será igual de mágico que le hagas aparecer una moneda de detrás de su oreja.

Así que recuerda: *usa siempre accesorios y materiales que los niños reconozcan* y haz juegos con ideas sencillas que puedan entender fácilmente. Ellos lo disfrutarán mucho más.

El maestro como mago

Está claro que el objetivo primordial de padres y maestros es la educación de los niños y es así como ellos nos ven: como educadores y no como magos. El rol de maestro sería lo real y el de mago supondría algo ficticio. En este sentido los niños son capaces de aceptar una ficción como realidad. Sin embargo, y al mismo tiempo, son realistas. Veamos lo que quiero decir con un ejemplo. Ellos saben que el lobo de los cuentos no existe, pero lo identifican en la vida real y temen su simbología. Saben que los ogros no existen, pero así es como ven a esos compañeros de cursos superiores que les molestan en los recreos.

De esta manera los niños no sólo están dispuestos a aceptar la ficción, sino que tienen la necesidad de hacerlo, de la misma forma que los adultos aceptamos dicha ficción cuando pagamos gustosamente por asistir al teatro (que sería una ficción escénica) y no nos sentimos engañados cuando al final de Hamlet salen los actores, fallecidos durante la obra, al escenario para recibir los aplausos.

En la Magia sucede algo parecido. Si estando fuera de la situación teatralmágica pones una moneda en la mano y la haces desaparecer, vuestros alumnos os dirán: “la tienes en la otra mano” o “te la has guardado en la manga”. Si no es en un contexto mágico, los niños serán realistas: “es mi maestro, no es mago y si la moneda no está aquí, está allí”. Por lo tanto, y si no tienes todavía fama de Mago, tendrás que hacer alguna introducción del tipo: “¿Habéis visto alguna vez un juego de Magia?, ¿Sabéis que estoy aprendiendo a hacer Magia?, ¿Os gustan los juegos de Magia?”, entonces lo aceptarán todo y se dejarán ilusionar con esa “ficción”: la moneda desaparecerá realmente. Esta introducción hará que se instalen en la ficción escénica y te permitirá ilusionarles.

La participación de los alumnos

Cuando los niños están viendo un juego de Magia, tienen miedo a ser excluidos, a no ser vistos, a no participar. Para ellos, sin participación no habrá diversión. Personalmente no me imagino hacer un juego de Magia para niños sin que ellos participen. Me resulta casi imposible.

Es fundamental que los niños participen de distintos modos, según el juego que estés haciendo, pero que participen activamente. A ellos les encanta participar como ayudantes o desde sus asientos. Cuando estés ensayando un juego nuevo, debes pensar cómo participarán los niños en el juego: gritando las palabras mágicas o diciendo frases graciosas, ayudándote para cortar un papel, para sujetar un libro, haciendo movimientos divertidos con las manos o con el cuerpo, contestando todos a la vez a alguna pregunta que les hagas, etc. Que te ayuden y participen para lo que sea, pero que participen.

También es muy útil nombrar a un alumno como ayudante en un juego. Él se convertirá en un atento colaborador ante la responsabilidad que le confías. Si utilizas más de un ayudante, es bueno elegir tanto a niños como a niñas, ya que los demás mentalmente se identificarán con cada uno de los ayudantes.

Además, la elección de los ayudantes no debe ser al azar. Dependiendo de la función y objetivo del juego, podemos utilizar, por ejemplo, al más tímido de la clase para que descubra que puede sentirse más seguro; al que está más excluido del grupo, ofrecerle un papel que lo viva como muy importante y que se sienta admirado por sus compañeros; a quien sea agresivo, ofrecerle un modo de darse cuenta que es comprendido y no tiene por qué recurrir a la violencia para ser visto, hacerse notar o ser reconocido. En general, es ofrecerles la ocasión de sentirse importantes ante los ojos de sus compañeros, ayudando al “profe-mago”.

Una alumna que tuve estaba muy triste porque había perdido recientemente a su abuelo. Llevaba varios días “ida” de la clase y opté por usar la Magia para levantarle el ánimo. La elegí como ayudante secreta en un juego. Ella se sintió muy importante y consiguió subir un poco su estado anímico. Al final del día cuando se iba, me guiñó un ojo a modo de agradecimiento.

¿Cómo elegir a los ayudantes? Si dices *¿quién me va a ayudar?* o *¡que salga aquí quien quiera ayudarme!*, lo más seguro es que consigas una estampida hacia ti o un griterío ensordecedor. No puedes permitir que esto suceda. Para evitarlo puedes utilizar el método de la "Música Mágica" (en el capítulo tres: "Tres recursos para captar la atención") o puedes pedir un voluntario simplemente diciendo: *voy a elegir al que esté mejor sentado…*, o *elegiré al que esté en silencio y mejor sentado …*, o *saldrá a ayudarme el que haya terminado todos los deberes y con la mejor letra …* De esta manera tendrás el control absoluto sobre una clase en silencio.

El secreto de una buena presentación. "Un truco no es un juego de Magia"

Un buen mago es el que transforma un simple juego de Magia en un milagro, en una obra de arte, el que logra llegar a la mente de sus espectadores. Y eso se consigue gracias a una buena presentación.

En la Magia es importantísima una buena presentación, y en la magia para niños y en la escuela aún más. Todos los niños piensan que es divertida, pero la forma de verla depende de su edad. Así, los niños de entre 5 y 10 años la aceptan más como un entretenimiento. A partir de esa edad (11 o 12 años) la Magia para ellos es como una especie de puzzle. Especialmente en estas edades debes buscar una buena presentación, hacerlo adecuadamente. Es decir, adecuar los juegos con unos pequeños detalles, historias, etc., adaptados a las circunstancias (edad, tipo de juego, lugar) para que consigas transformar ese "truco" en auténtica Magia que les llegue a emocionar.

Pero, ¿cuál es la diferencia entre un "truco" y un "juego de Magia"? La respuesta está en la actitud mental del niño. Piensa que si presentamos lo que hacemos como un "truco", ellos nos verán como alguien que pretende tener poderes, como alguien que "sabe hacer algo que ellos no saben". Un truco es un "puzzle" sin resolver. En cambio un juego de Magia (o efecto mágico) es una presentación de una historia interesante en la que, dentro de un contexto determinado, sucede algo imposible y mágico que les emociona.

Aunque en la mayoría de juegos descritos en este libro he

incluido su propia presentación, te recomiendo que inventes tus propias historias que se ajusten a tus lecciones. Con tu creatividad personal crearás presentaciones mágicas de cada juego para sorprender a tus alumnos.

Recuerda que tus presentaciones:

- Deben tener una razón de hacerse, no es simplemente hacer un truco por hacerlo. Deben tener un fin claro: sorprender, captar la atención, explicar algún concepto, etc.
- Deben conseguir que tus alumnos estén interesados y expectantes (en el ejemplo: tienen ganas de ver como funciona dicho spray.
- Deben crear una atmosfera mágica[1] que les convenza que está ocurriendo algo sobrenatural y mágico.

Para este último punto es necesario ser un poco actor, y debemos destacar la importancia de la Personalidad del Mago.

Debes conocerte y hacer Magia sin engañar con otra personalidad que no sea la tuya. Si no tienes una gracia natural es muy poco probable que te vaya bien hacer Magia usando una presentación simpática, salpicada con bromas o chistes. Es absurdo intentar parecerse a otros magos con una personalidad que no es la tuya. Si lo haces, desgraciadamente no conseguirás atraer a tus alumnos en tus actuaciones. Así que recuerda: al hacer Magia usa una buena presentación unida a tu personalidad.

Psicología mágica. La Misdirection

La Psicología en la Magia es, sin duda, el aspecto más importante para ser un buen mago. Sin ella, es imposible hacer buena magia. Es incluso más importante que la habilidad manual. La famosa frase “la mano es mas rápida que el ojo” no es un principio que se use en el mundo de la Magia.

Para sorprender a tus alumnos es casi obligatorio conocer los mecanismos psicológicos de su cerebro. Conocer qué fallos tienen sus mecanismos de atención, memoria o percepción, y usarlos a tu favor para conseguir ilusionarlos. Llegados a este punto, debes conocer qué es la *misdirection*.

En el argot mágico se usa mucho esta palabra. No tiene una traducción exacta al castellano, pero se podría definir como: desviar la atención. Así, la *misdirection* es saber desviar la atención, en un momento determinado, para ocultar una acción secreta.

La atención de los niños oscila. Tú, como mago, debes saber cuáles son los momentos en los que su atención es mínima, para aprovechar y hacer cualquier movimiento secreto en ese momento. Debes ser capaz de controlar y provocar caídas de atención cuando tú quieras, para usarlas con fines mágicos. Lo verás más claro con un ejemplo aplicado.

> *El maestro hace un juego de Magia para toda la clase y luego quiere hacer aparecer un sacapuntas de la oreja de una alumna.*
>
> *Después de hacer el juego de Magia, todos ríen y aplauden. Esto produce una bajada en la atención, un relax momentáneo..., en ese momento, el maestro aprovecha para tomar el sacapuntas de su bolsillo y ocultarlo en su mano. Luego retoma la atención de la clase y dice: ¿Qué tiene esta niña en su oreja…? Y…chas!! Hace aparecer el sacapuntas*.

Quizá te sorprenda lo que te voy a decir, pero seguramente has usado la *Misdirection* sin saberlo. Por ejemplo, cuando un niño pequeño se da un golpe y comienza a llorar, tú intentas desviar su atención enseñándole graciosamente su juguete favorito, para que así deje de llorar.

---

1 El término “atmósfera mágica” fue creado por Arturo de Ascanio y se refiere al ambiente de sorpresa y misterio que un mago consigue cuando ejecuta sus efectos de modo que el público no pueda sospechar la causa que lo produce (…).

CAPÍTULO 3

La Magia Educativa en las explicaciones del aula

Una buena explicación de un tema, va a depender mucho de los apoyos visuales que uses durante esa explicación. Es evidente que en muchas explicaciones podrás usar los propios objetos o materiales de lo que quieras enseñar, como por ejemplo, explicar las capacidades utilizando envases y líquidos o las formas geométricas valiéndote de figuras de madera.

Pero existen otra serie de conceptos que, por su naturaleza, no pueden explicarse de forma literal. Entonces debemos solicitar ayuda a los recursos de apoyo. Por ejemplo si queremos explicar los continentes, no podemos traer un continente al aula para exponerlo. Debemos entonces usar apoyos tales como mapas, fotografías, dibujos, etc., que nos ayudarán a que los alumnos comprendan mejor el concepto que queremos transmitirles. Esqueletos, maquetas, figuras geométricas, etc., son algunos recursos de apoyo que usamos normalmente en las clases.

Con la Magia Educativa podemos ayudar a explicar conceptos

que no se pueden representar, tocar o ver de forma natural. Veamos un ejemplo, un profesor en la clase de ciencias está explicando las células, los diferentes tipos, sus partes, etc., y ahora debe explicar el funcionamiento de la membrana celular. ¿Cómo hacerlo de forma atractiva?

Con este uso de la Magia, un maestro podrá representar y explicar la membrana celular de una manera muy sorprendente.

> *El profesor comienza diciendo que las membranas celulares tienen misteriosas propiedades mágicas, que aún no han sido totalmente explicadas por los científicos.*
>
> *Una de esas sorprendentes capacidades es que pueden hacer pasar a través de ella grandes moléculas, sin que haya aberturas. Incluso después de que haya pasado a través de ella, de alguna forma, tienen la capacidad de sellarse sobre si misma, sin dejar ni rastro sobre dónde o cómo ha pasado.*
>
> *Usando un vaso transparente de cristal, una capa de goma sellando el vaso y dos monedas, el profesor hace atravesar una moneda desde fuera al interior del vaso sin romper la capa de goma y sin que exista ningún orificio en ella.*
>
> *Este maestro puede tener por seguro que su clase nunca olvidará la idea del funcionamiento de la membrana celular*[1].

Todos los tipos de recursos útiles para las explicaciones tienen un objetivo común: ayudar al aprendizaje de los alumnos. Con la Magia el apoyo es sin duda mayor ya que:

- Se presentan de forma mágica, de manera visual y auditiva las explicaciones, estimulando la atención y el interés por aprender.
- Tiene mayor impacto a nivel psicológico que cualquier otro tipo de recurso.
- Lo aprendido con la Magia tiende a ser recordado durante más tiempo debido a la implicación emocional por parte del alumno y del profesor, ya que sus células cerebrales han estado más activadas que durante una explicación normal.

Hay cientos de libros con trucos de magia y miles de libros con los conceptos que esperamos que los niños aprendan. Encontrar más

explicaciones mágicas puede ser una tarea maravillosa. Si lo intentas, tu creatividad personal llegará a límites impensados al tratar de encontrar la forma mágica para explicar los conceptos que quieras enseñar.

Te animo a que lo hagas. Lo único que tienes que hacer es buscar en este y otros libros de magia. Cuando encuentres un juego que te guste, haz una "lluvia de ideas" con todas las posibles aplicaciones educativas. Recuerda que la mayoría de juegos de Magia tienen una buena y lógica aplicación educativa, tan sólo hay que descubrirla.

Mejorar la conducta de los alumnos. "Un conejo en la chistera"

Ya sabía que la magia les encantaba, pero necesitaba encontrar una forma para poder conseguir un buen comportamiento de un grupo de niños. En un principio probé con dibujar tres chisteras que iba tachando a medida que hablaban, gritaban, se portaban mal o no cumplían alguna de las normas. Si al acabar la clase "sobrevivía" alguna chistera sin tachar, conseguirían que yo les hiciera un juego de Magia.

Con este método sólo favorecía el buen comportamiento a medias, pues lo que evitaba era el mal comportamiento; y lo que yo necesitaba era que su comportamiento fuera ideal.

Como sabemos la gran mayoría de los maestros, padres y educadores en general, lo que los niños hacen, piensan y sienten, no ocurre porque sí. Todo depende de las consecuencias que esas conductas tienen para ellos y para los demás. Si la conducta va seguida de un premio o de un refuerzo positivo, los niños la repetirán con más frecuencia en el futuro y estarán aprendiendo. Es, por tanto, necesario que las conductas que queramos que se repitan vayan seguidas de un refuerzo positivo.

Muchos maestros dan por sentado que las conductas y normas que consideramos adecuadas, las deben cumplir porque es su deber, porque sí. Por ese motivo no se acuerdan de reforzarlas o incluso deciden abiertamente no hacerlo.

Hay que prestar una especial atención a las conductas adecuadas

y, además, elogiarlas. Yo lo hago con el siguiente método: En la pizarra dibujo tres chisteras vacías. Les explico que dentro de esas chisteras está *Manolito Rabbit*. Si el conejo mágico escucha ruido permanecerá escondido dentro. Pero si nota que los niños están en silencio, trabajando, cumpliendo las normas y portándose bien, irá saliendo poco a poco.

A medida que la clase está en silencio, empiezo a dibujar. En la primera chistera dibujo las orejitas del conejo saliendo; al cabo de un rato, si siguen portándose bien, dibujo en la segunda chistera el conejo asomando también los ojos. Para acabar, en la tercera, dibujo el conejo saliendo de la chistera con una varita mágica en la mano. Como premio y como "consecuencia" a la buena conducta, este último dibujo significa que la clase ha obtenido el juego de Magia deseado.

Usa este milagroso recurso, pero recuerda que cuando una conducta está bien aprendida y consolidada, el refuerzo será más eficaz si se da sólo de vez en cuando.

Tres recursos mágicos para captar la

atención

¿Quieres que tus alumnos te escuchen y estén atentos cuando vayas a explicar o decir algo? Cada juego de Magia incluido en este libro es, por sí solo, un poderoso instrumento para conseguir la atención de los alumnos, pero las tres ideas que a continuación te explico te ayudarán de una forma casi "milagrosa".

No me gusta alzar la voz para conseguir llamar la atención, así que tuve que buscar técnicas para obtener la escucha de los niños sin tener que gritar. Estos recursos suponen captarles la atención (sin dañar tus cuerdas vocales) de diferentes maneras:

- De forma "divertida" con el *squeaker* ;
- De forma "misteriosa" con *la caja ingrávida;*
- O hacerlo "silenciosamente" con la *música mágica*.

Úsalas cada vez que quieras conseguir su atención y no desees perder la voz en el intento.

Un arma divertida y secreta: el squeaker

El squeaker (o escuiquer, como sonaría en castellano) es un arma secreta que suelo utilizar casi a diario en mi colegio. Un squeaker es un pequeño aparatito de plástico que se esconde fácilmente en la mano. Al apretarlo produce un sonido muy gracioso, similar al que emiten algunos peluches cuando los estrujas. Estos squeakers los puedes comprar en tiendas de Magia o de artículos de broma, también puedes sacarlo del interior de algún muñeco o peluche. Puedes usarlo en cientos de ocasiones: para captar la atención, para conseguir risas o sorpresas, etc.

Imagina que quieres explicar algo en la pizarra y quieres captar la atención rápidamente, simplemente dibuja un círculo y cuando pulsas en su interior suena. Ahora que tienes a todos mirándote atentamente a la pizarra, aprovechas para explicar lo que querías.

También puedes usar el squeaker para hacerle sonar la barriga o la nariz a algún alumno, o que pite su desayuno, una goma, un sacapuntas o cualquier objeto que se te ocurra.

Recuerdo la primera vez que lo usé para hacer sonar la barriga de un niño, a los pocos minutos tenía una fila de niños esperando a que les hiciera sonar también su barriga. No pases por alto la

infinidad de aplicaciones de este baratísimo artilugio mágico, el resultado merecerá la pena.

Un recurso misterioso: la caja ingrávida

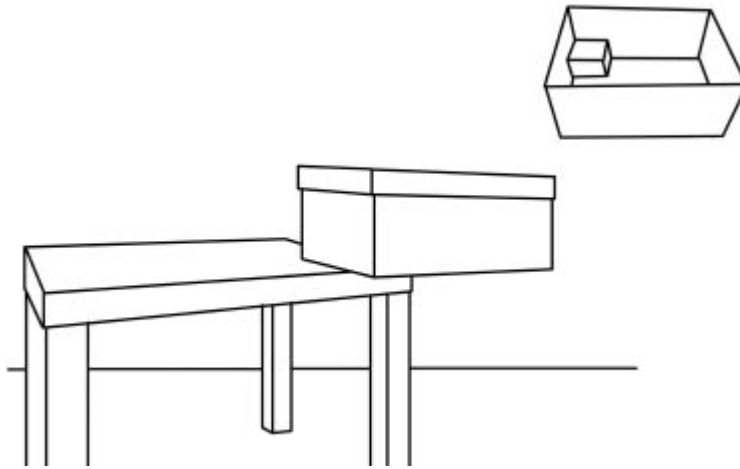
La Caja Ingrávida es una caja que desafía las leyes de la gravedad y es donde guardarás tus utensilios mágicos. Para construirla usa una caja de cartón de las que se usan para archivar o guardar cosas (la puedes encontrar en cualquier gran almacén o papelería) y coloca un contrapeso en el interior de una de sus esquinas. Ese contrapeso debe estar bien fijado en la esquina y debe ser lo suficientemente pesado como para evitar que la caja se caiga cuando la coloques en la mesa apoyada únicamente por esa esquina.

Cuando coloques la caja en la esquina de una mesa dará la impresión de que caerá si la sueltas…, pero gracias a la preparación interior que tú le has puesto, se quedará equilibrada de forma mágica, totalmente ingrávida.

Si quieres puedes decorarla y guardar dentro artilugios mágicos que luego podrás usar en tus explicaciones mágicas.

Cada vez que coloques esa caja ingrávida en la esquina de la mesa, tus alumnos esperarán en silencio, deseosos a que llegue el momento mágico del juego de Magia.

Es un fabuloso método para crear expectación ante un tema nuevo.



Un recurso casi silencioso: la música mágica

Si usas con regularidad la música dentro de tu clase, la respuesta de tus alumnos a este recurso te sorprenderá. Consiste básicamente en poner una música determinada y hacer que toda una clase esté en silencio, sentados correctamente y atentos a ti. ¿Cómo conseguirlo? Mediante el aprendizaje asociativo, es decir, el condicionamiento clásico o el modelo estímulorespuesta que nos enseñó el premio nobel Paulov.

Os explico mi estrategia. Una simple melodía musical no tiene una respuesta natural al ser escuchada por tus alumnos. Sin embargo, si antes de hacer un juego de Magia suena esa música, los niños comprenderán que al sonar esa música especial realizarás después un juego de Magia y elegirás como ayudante al que esté mejor sentado, en silencio y atendiendo. Después de varios días de experimentación es muy posible que toda la clase esté en silencio al escucharla, convirtiéndose la melodía, de esta forma, en un estímulo condicionado que produce una respuesta condicionada.

La melodía que personalmente yo uso mientras me "paseo" entre ellos, buscando a mi mágico ayudante, es un vals de Mozart. Tú puedes usar la que más te inspire o te guste. Aunque te recomiendo que sean melodías suaves. Evita músicas ruidosas o con demasiado ritmo, ya que podrían provocar el resultado contrario al deseado.

1 Este juego aparece desarrollado en el capítulo “Magia Miscelánea".

CAPÍTULO 4

Los niños como magos

Hasta ahora estás viendo que puedes usar la Magia de forma creativa para hacer más atractiva la programación de tu aula y crear motivación en los alumnos. Pero lo visto hasta ahora es sólo una parte de lo que puedes conseguir con este Arte. Tus alumnos o hijos también pueden beneficiarse enormemente si la logran hacer ellos mismos, aprendiendo y actuando como auténticos ilusionistas.

Poder, autoestima y magia

Todos los seres humanos necesitan alimentarse, respirar, dormir…, y tener *poder*, en una cierta medida, por supuesto. De hecho, la necesidad de poder es un gran motivador en nuestras vidas. No podemos negarlo. Y esa necesidad de poder la satisfacemos de distintas maneras desde que nacemos. Cuando éramos bebés

conseguíamos tener cerca a algún adulto usando nuestro llanto. Éramos poderosos con nuestros lloros. De mayores seguimos necesitando el poder y algunos necesitan exhibirlo en su lugar de trabajo o en la sociedad, con su estatus, mediante la fuerza o con un gran coche.

Los niños también quieren tener poder. Y con la Magia se lo podemos dar y, por ende, aumentar también su autoestima. Otorgar el poder de hacer Magia a un niño es un excelente método para aumentar su autoestima. El niño se siente con poder, tiene el control en sus manos y por consiguiente se siente mejor.

Podemos ayudar a fortalecer su *autoestima* enseñándole a hacer algún juego de Magia. Él sabrá hacer algo que sus amigos no saben, por tanto el niño se sentirá poderoso. Cuando hace Magia a sus amigos y familiares, él es capaz de provocar en ellos risas, misterio, ilusión, etc. Tiene el poder de hacerles sentir bien y por lo tanto experimentará una sensación maravillosa gracias a la Magia.

El deseo de poder les motiva tanto, que si les enseñas algunos juegos de Magia con ese fin, ayudarás al desarrollo de su autoestima y podrás crear una experiencia que recordarán por mucho tiempo.

La Magia y el desarrollo de habilidades comunicativas

En la mayoría de colegios se enseña a los niños a sentarse tranquilamente en sus sillas, a responder a las preguntas que le hacen los profesores y hacer los ejercicios de sus libros de texto, pero siempre he pensado que una de las grandes carencias de nuestra enseñanza es que muy rara vez se les enseña a hablar eficazmente delante de un grupo de personas. Sin embargo, ¿qué habilidad es necesaria en más del 90% de los trabajos que los niños harán de mayores? La respuesta es sencilla, la comunicación. El saber comunicarse es algo necesario para la vida: los vendedores, los maestros, los guías turísticos, los ingenieros, los políticos, los ejecutivos o los camareros; en cualquier trabajo destacarán si son buenos comunicadores.

Los buenos comunicadores son personas seguras de sí mismas, abiertas, sinceras, y son mejores si agregan otras habilidades como:

saber usar su lenguaje corporal, tener una buena dicción, conocer el poder de su voz, manejar su mirada, etc. La confianza, la claridad y la creatividad a la hora de hablar ante un grupo, son cualidades increíblemente susceptibles de desarrollar mediante la práctica de la Magia.

¿Que podemos hacer nosotros entonces? Ayudar a los alumnos enseñándoles a hacer Magia. Ojo que hago hincapié en hacer Magia y no hacer trucos. Muchos niños aprenden a hacer uno o dos trucos de magia. Puede ser gracioso, pero estos pequeños magos nunca miran a los ojos de su público. No transmiten cuando hablan, murmuran. Actúan a la carrera, sin pausas. Como norma general, el público suele ser bueno y educado (familiares en su mayoría) que sonríen, pero realmente no disfrutan del truco.

Para lograr hacer bien un juego de Magia hace falta una serie de habilidades de comunicación, y éstas se pueden aprender.

¿Cómo se puede organizar el aula para animar a los alumnos a hacer Magia? El enfoque que yo uso consiste en utilizar lo que llamo “La Sesión Artística", otra nueva forma de aprendizaje.

El método se basa en que cada cierto tiempo (una vez por semana, una vez cada quincena…, eso dependerá de ti) los alumnos preparan una Sesión de Magia donde ellos son los protagonistas.

Para la preparación de dicha sesión, es necesario confeccionar antes unas Cartulinas de *Cómo se hace*, que estarán junto a la biblioteca de aula o en el rincón mágico. Estas cartulinas explicativas las puedes extraer de libros de Magia, y cada una explicará un juego de Magia acorde a su edad. Cada cartulina debe tener los dibujos y explicaciones necesarias que describan cómo se hace el efecto mágico. Los alumnos pueden verlas para escoger uno de los juegos. También pueden sacar información de otros libros de magia que tengas en la biblioteca de aula o que ellos tengan en sus propias casas.

Una vez que han elegido el juego, cada alumno debe dominar la técnica para hacerlo y eso se consigue primeramente leyendo bien las instrucciones. Innegablemente esto requiere una lectura motivada. Los niños están leyendo con un propósito real, no porque se les haya obligado a hacerlo. Por lo tanto, conseguimos una cierta mejora en las habilidades de lectura, como beneficio educativo añadido.

Después de que se haya leído, se haya practicado la técnica del truco y se domine, es el momento de preparar la presentación. Deben inventar una historia o cuento (dramático, humorístico, misterioso) que se ajuste al juego que han practicado. Aquí es donde la creatividad del niño va a entrar en juego. No les va a resultar fácil, pero seguro que será mejor y les gustará más que escribir una redacción sobre ¿qué has hecho durante el verano? Los niños pueden formar grupos para ayudarse unos a otros en la elección de ideas para sus historias. En grupo pueden hacer lluvia de ideas y escribirlas para luego darles forma en un guión.

Elementos básicos

Luego llega el momento de presentarlo en público. Durante esa presentación deben otorgar una especial atención a aspectos tan importantes como: la voz, el lenguaje corporal y la mirada.

• *La voz*. Cuando actúan deben hablar con una buena dicción, entonación, claridad expositiva y volumen adecuado. Una exposición sencilla, comprensible y bien entonada causa mejor impresión que las palabras balbuceadas con una voz sin ritmo y sin gracia.

• *El lenguaje corporal*. Que usen el cuerpo para expresar. Las poses desaliñadas deben evitarlas, usando posturas que ayuden a transmitir el juego que están haciendo. Deben usar las manos con movimientos suaves y elegantes, nada de hacer pases rápidos y tramposos. Aquí puedes pedirle colaboración al especialista de Educación Física para trabajar la expresión corporal.

• *La mirada*. Los ojos pueden ayudarles a transmitir emociones: sorpresa, misterio, duda… Deben aprender a mirar a los ojos a todos los compañeros que estén haciendo de público. Si hay mucho público, será casi imposible mirarles a todos y cada uno, entonces se puede mirar por pequeños grupos, sin olvidar ninguno, para que no se sientan desplazados en la actuación. A esto último nuestro maestro Juan Tamariz lo denomina el "Abanico de miradas" en su fantástico libro "*Los Cinco Puntos Mágicos*".

Después de que el guión de la historia esté terminado y se haya

trabajado la voz, la postura corporal y la mirada, es el momento de ensayar.

Los primeros ensayos los pueden hacer en su casa estando solos, por ejemplo, delante de un espejo. Después pueden probar su efecto, historia y puesta en escena con los miembros de la familia. Y como colofón final, se llevará a cabo en la clase de Educación Artística como sesión especial con el show de Magia, en el que se harán Magia unos a otros.

Si queréis ir más allá, una vez que tengas “magos avanzados” (alumnos que hayan perfeccionado 5 o 6 juegos de magia), estos pueden hacer representaciones para los compañeros de otros cursos e incluso ante todo el colegio.

CAPÍTULO 5

Antes de pasar a la acción

Algunos consejos importantes

Como verás a medida que vayas leyendo este libro, la mayoría de los juegos incluidos aquí, son sencillos y muy fáciles de realizar. Sin embargo, a pesar de su sencillez, provocan un enorme efecto sobre los niños, tal y como podrás comprobar más adelante.

Para conseguir esas reacciones positivas y que disfruten y aprecien lo que les haces, voy a dar una serie de consejos muy valiosos. Son "*consejos de oro*" y su eficacia ha sido contrastada a través de la experiencia. Son los que a continuación comparto contigo:

El ensayo

El secreto para ser un buen Mago se podría resumir en una sola

palabra, pero repetida infinidad de veces: ensayo, ensayo, ensayo, ensayo, ensayo y ensayo. Está claro que después de haber practicado y ensayado tus juegos, te sentirás mucho más seguro ante tus alumnos. Practica delante del espejo para imaginarte como lo verán los niños, practica delante de tu familia, novia, esposa, marido, hijos, vecinos…, de quien quieras; pero practica.

Una buena idea para ganar seguridad es probar a hacer el juego la primera vez con alguien de confianza que te pueda decir si se te ha visto "el truco" o si le ha gustado. De esta forma cuando se lo presentes a tus alumnos te sentirás más seguro de ti mismo y mucho más "mágico".

Sé natural

Como dijo Dai Vernon (conocido como "El Profesor" entre los magos): para hacer Magia no es necesario hacer maniobras antinaturales; cuando actúas debes ser lo más natural posible, haciendo movimientos suaves, elegantes y naturales. Hacer movimientos veloces es muy sospechoso. Evítalo.

¡Debes creértelo!

Para que tus alumnos se crean lo que les estás haciendo, primero tienes que creértelo tú. Por ejemplo, si pretendes hacer un juego en el que vas a hacer desaparecer un sacapuntas que tienes en tu mano pero que realmente no está allí, primero debes sentir que está dentro de ella y, antes de hacerlo desaparecer, estar totalmente convencido de que está allí.

Esos nervios…

Si nunca has hecho Magia es normal que te pongas un poco nervioso, pero no te preocupes. Si has practicado bien el juego seguro que te saldrá bien. Además, la gran mayoría de los juegos que aprenderás aquí son casi automáticos o muy sencillos de realizar. Tranquilo y verás que, a medida que vayas haciendo juegos y viendo sus resultados, tu confianza aumentará y querrás más y más.

No ridiculices ni humilles

No faltes el respeto a ningún niño, ya sea ayudante o público. Si

haces un juego de forma grosera, no será Magia sino más bien un subproducto que anulará la ilusión y el aspecto mágico de lo que estás haciendo. Tu objetivo es darle valor, y cualquier depreciación, por pequeña que sea, dañará tu relación con el alumno y con el grupo.

Sé flexible

Los niños son impredecibles; la Magia no es como una obra de teatro con un guión fijo. Si juntamos esos dos elementos (los niños y la Magia), nos da como resultado un contexto en el que pueden surgir condiciones inesperadas. No pasa nada si improvisas o te sales un poco del guión que tenías preparado. Procura ser flexible y paciente.

Los materiales

Como expliqué anteriormente, los materiales que emplees deben ser lo más común posible. Deben ser materiales que se usen a diario en la escuela: lápices, folios, periódicos, sacapuntas… evitando objetos raros o que ellos no conozcan. Los niños asumen que los objetos comunes son normales. Si usas objetos preparados, como cajas excesivamente decoradas o extraños objetos, puedes levantar sospechas.

Usa palabras mágicas

Las palabras mágicas te ayudarán a conseguir tus mágicos objetivos. Puedes usar las de siempre como: *¡Abracadabra, pata de cabra!*, o *¡Magia Potagia!* ; palabras de Magos famosos como Harry Potter, o bien usar unas inventadas por ti o tus alumnos. Por ejemplo puedes usar las primeras sílabas de los nombres de algunos de tus alumnos: ¡Franramien! (Francisco, Raquel, Miguel, Encarna). Puedes usar también rimas graciosas, a modo de conjuros: *¡Pitubí, pitubá, que aparezca ya!, ¡Bruja Maruja, Mago Maguito, que salga todo muy bonito! ¡Arachís, arachás, si tú lo crees, lo conseguirás!* Incluso puedes hacerme un poco de publicidad diciendo: *¡Yo uso… La Magia de Xuxo!*

Procura que se diviertan

Es muy importante que los juegos de Magia te salgan bien, es

muy importante que aprendan, pero sobre todo es muy importante que los niños se entretengan, que disfruten, que se lo pasen bien, ¡que se diviertan! Durante las clases y en casa a menudo les pedimos un excesivo silencio; estamos continuamente diciendo: *¡Callaos! ¡No gritéis!*, pero a ellos les encanta hacer ruido, adoran gritar. Así que para que se diviertan, permíteles gritar. Que respondan a algunas de tus preguntas o diciendo las palabras mágicas gritando todos a la vez. Y que lo hagan tan fuerte como puedan. Ellos se divertirán mucho más.

Planifica tus posibles errores

Eres humano y, aunque hayas ensayado mucho, puedes cometer algún error. ¡No te preocupes, no le des al botón de alarma! Incluso los grandes magos comenten errores. Lo importante es saber salir airoso de la situación. Te aconsejo:

- Relajarte, ya que como ellos no saben qué va a suceder, no pasará nada si vuelves a comenzar desde el principio.
- Puedes acabar el juego con otro final y explicar directamente la lección que tenías preparada.
- Explícales que el juego ha fallado porque necesitas más polvos mágicos o que digan más alto las palabras mágicas para que funcione correctamente.
- Tómatelo con calma y ríete, ellos lo entenderán.

Todos tenemos días malos y si alguna vez cometes algún error, aquí tienes una serie de frases "salida" por si sucede:

- *¡Vaya, en la tienda si funcionaba…!*
- *Tranquilos, esto es parte del show, ¡la parte que no ha sido ensayada!*
- *Bueno…, desde mi lado no se ha visto tan mal.*
- (Mirando hacia un lado) *¡Arranca el coche que nos vamos!*
- *No os preocupéis, el auténtico mago viene ahora…*

Evita distracciones

Si existen distracciones mientras estás haciendo Magia, los niños no se concentrarán y no podrán seguir el juego. Puede haber

muchas interrupciones durante tus representaciones: entrada de otros compañeros o niños en tu aula, niños que te interrumpen para hablar o pedirte ir al baño, etc. Para evitarlas, debes intentar dejar claras una serie de normas mientras la hacéis. También sería una buena idea colocar un cartel en la puerta que diga: *Estamos haciendo Magia… ¡Por favor, no interrumpir!*

El aplauso

Permíteles aplaudir. El aplauso significa "gracias, nos ha gustado y nos lo hemos pasado muy bien". Es el gozo de tus alumnos y te llegarán los aplausos si les has ilusionado y han disfrutado con tu magia. Recíbelos y ¡que te aplaudan mucho!

Cómo reaccionar ante los problemas típicos

Ahora que te vas a convertir en Mago, te puedes encontrar con las siguientes complicaciones comunes que pueden surgir ante el público infantil.

Muchas veces escucharás: "*Ese truco lo sé yo*" o "*yo sé cómo lo has hecho*". Siempre habrá niños que te digan esa frase. No te vengas abajo porque no es lo que parece. A ellos les encanta decirla aunque realmente no sepan cómo lo hiciste. Simplemente quieren decir que han visto un juego parecido en otra ocasión y quieren que los demás lo sepan. No quieren parecer tontos o inseguros frente a sus compañeros, y lo hacen gritando *¡¡yo sé cómo lo haces!!*

Ante esa situación puedes actuar de dos maneras. O bien ignorar completamente el comentario y seguir haciendo el juego, o contestarle: "*Enhorabuena, pero no le cuentes el secreto a nadie*" y le guiñas un ojo. También puedes decirle graciosamente: "*Vale, pues cierra los ojos y yo te aviso cuando termine de hacerlo* ".

No repitas el mismo juego dos veces. Seguro que si les ha gustado te lo pedirán (o exigirán en algunos casos) que lo hagas de nuevo. ¡No lo hagas! Quizá te digan que no lo han visto, que si lo puedes repetir otra vez, entonces les explicas que cuando tú hablas ellos tienen que estar callados y atentos a lo que dices o haces. Verás como la próxima vez que comiences a hablar o a explicar algo toda la clase entera estará mucho más atenta.

Otra situación común es que te pedirán, rogarán y hasta te suplicarán que les expliques cómo lo has hecho. Hay muchas

contestaciones o escapatorias para la pregunta: *¿Cómo lo has hecho…?*

- *Bastante bien, ¿no crees?*
- *Hice una promesa de no contárselo a nadie ¿tú romperías una promesa?*
- *Te lo diré cuando cumplas 18 años.*
- *¿Sabes guardar un secreto…? ¡Yo también!*
- *Si yo lo supiera, te lo diría.*
- *Obedeciendo a mis padres y maestros.*
- *Fue un truco de cámara.*
- *A través de muchiiiisimos años de práctica.*
- *La cuestión no es cómo, sino porqué. ¿Y sabes por qué? (y luego le explicas la finalidad del tema o el fin de ese juego).*
- *¿Por pura suerte?*

Para los niños un mago es alguien que puede hacer cualquier cosa y por lo tanto no hay nada imposible para él. Un mago hace cosas que el resto de humanos no puede hacer. En este sentido, una vez que les hayas hecho Magia, te pueden pedir infinidad de retos. A mí personalmente me han pedido auténticos disparates: ¿eres capaz de comerte una llave?, ¿puedes hacer volar ese coche?

Tus respuestas podrían ser:

- *Sí, pero solamente los sábados (o cualquier otro día que no sea en el que estéis).*
- *Ese juego todavía lo estoy estudiando o perfeccionando, te lo haré pronto.*
- *Sí podría hacerlo, pero ahora no tengo mi gorro de mago.*
- *Ese truco lo suspendí en mi escuela de Magia y lo tengo que recuperar en septiembre.*

No tengas miedo

Debes sentirte orgulloso de aplicar estos métodos para mejorar tu labor educativa. No tengas miedo a equivocarte mientras actúas para tus alumnos. Es normal que las primeras veces sientas un poco

de temor y nervios al hacerles magia, pero mi consejo es que te relajes y que disfrutes con ellos. Te aseguro que podrás sacar lo mejor de ti.

Las "reglas mágicas" de la Magia Educativa

Los juegos que aprenderás en el siguiente bloque, son fáciles de realizar, con presentaciones estudiadas y con un *doble fondo*, ya que te van a ayudar a desarrollar algún aspecto en la educación de tus alumnos o hijos. Para que tengas un mayor éxito hay una serie de **Reglas Mágicas** que te recomiendo seguir para hacer este tipo de Magia.

1. ***No reveles el secreto de cómo hiciste el juego***. Pensarás que yo estoy rompiendo esta regla al enseñarte estos juegos, ¿no? Bueno, con el simple hecho de adquirir este libro ya te conviertes en una persona interesada en el mundo de la Magia: ya eres un aficionado, y por lo tanto eres un compañero. Con respecto a los juegos explicados, en realidad muchos de ellos son de dominio público, la mayoría los he aprendido en libros, otros de compañeros, pero lo más importante son las aplicaciones prácticas que te doy así como las presentaciones de ellos. En relación a no revelar el secreto hay algunas excepciones que se pueden explicar a los niños para su beneficio; por ejemplo para enseñarles conceptos, para aumentar su autoestima o para otros fines educativos. Pero hazles ver la importancia de guardar el secreto. Además esos alumnos seguro que tendrán hermanos o hermanas a los que quizá les des clases en un futuro y querrán disfrutar los mismos juegos sin conocer el "secreto".

2. ***No repitas el mismo juego dos veces***. La primera vez que lo vean se sorprenderán; la segunda, como ya saben qué va a suceder, intentarán descubrir el secreto. Aunque como en la anterior regla, también hay algunas excepciones en algunos juegos y con alumnos de edades más infantiles.

3. ***Nunca anticipes el juego que vas a realizar antes de que suceda***. Si lo haces, destruirás el factor sorpresa. Además, si

en el momento de hacer el juego tienes un error, como los niños no sabían qué es lo que iba a suceder, no se darán cuenta y podrás improvisar y hacer el juego de otra forma para que quede bien.

4. ***Ensaya bien los juegos antes de hacerlos delante de los niños***. Lo más importante es la práctica. No caigas en la tentación de hacer un juego sin apenas ensayarlo. Practica bien para conseguir la ilusión, si no quieres escuchar de tus alumnos: *¡te he pillado el truco!*

5. ***Usa una buena presentación para adornar bien los juegos***. Un llamativo cuento o una historia interesante te ayudará a crear una buena "atmosfera mágica" de fantasía, misterio, comedia, etc. La forma en que presentes un juego puede cambiar completamente el modo en que sea percibido por los niños.

6. ***Nunca presentes un juego de Magia como un desafío entre tus alumnos y tú***. Eso destruiría la ilusión mágica. Recuerda que hacer Magia no es una competición para ver quién sabe más. Se trata de hacer disfrutar a los niños educándoles.

7. ***Los juegos de Magia nunca deben ser peligrosos*** para tus alumnos; no les deben transmitir miedo, sino todo lo contrario: seguridad y confianza.

BLOQUE 2

JUEGOS DE MAGIA EN EL AULA

CAPÍTULO 6

Magia Miscelánea

"Lo que se les dé a los niños, los niños darán a la sociedad"

KARL MENNINGER (1893-1990)
Psiquiatra estadounidense

Un mago percibe el mundo de una manera distinta a las demás personas. Para mí, como mago, el mundo entero es una habitación gigante de juguetes, llena de utensilios para hacer Magia. Cualquier cosa que pueda tener en las manos se puede convertir en mágica.

Los colegios tienen multitud de elementos que pueden transformarse en objetos mágicos: tizas, clips, folios, lápices… Este capítulo abarca esas "magias" que se pueden hacer en una escuela cualquiera. Todas son adaptables a cualquier momento y

asignatura.

Pero antes de continuar, te voy a dejar con mi mascota que te va a dar algunas recomendaciones.

Algunas recomendaciones antes de empezar

¡Hola! Soy Manolito Rabbit, el conejo mágico que vive dentro de la chistera de Xuxo. Voy a acompañarte en tu recorrido por este libro y te daré consejos para que le puedas sacar el máximo partido posible.

Mis primeras **recomendaciones**, que siempre deberías seguir, son estas:

1º Busca algún juego de Magia de este libro que puedas adaptar, por su contenido o materia, a tu aula en los siguientes días.

2º Una vez elegido, lee bien las explicaciones con los materiales en la mano. De esta forma te será mucho más fácil entenderlas.

3º Después tienes que practicar, practicar y practicar hasta que domines la técnica perfectamente y seas capaz de hacerlo casi con los ojos cerrados. También puedes empezar por los juegos más sencillos, así te irás adaptando poco a poco al ensayo.

4º Luego usa la misma presentación que te sugerimos o inventa una historia o cuento que se adapte a los contenidos que vayas a enseñar y con la que puedas conseguir un mayor efecto. Algunos de los juegos incluidos necesitan muy poca presentación, otros mucha.

5º Cuando hayas realizado un juego de Magia delante de tus alumnos, observa qué puedes mejorar, tanto en la técnica

como en la presentación del mismo. A veces los comentarios de los alumnos te pueden dar nuevas ideas de presentación para futuras representaciones. ¡No las pases por alto, los niños son muy listos!

En general cada explicación de los juegos casi siempre estará dividida en tres secciones:

Lo que los niños ven. Aquí se explica cuál es el efecto mágico que verán los niños. Para apreciar mejor lo que vas a aprender, es muy importante que leas bien estos apartados, en ellos se explica brevemente qué es lo que presenciarán tus alumnos, cómo se sorprenderán… Quizá luego cuando leas la explicación dirás *¡qué fácil, así cualquiera!* o *¡que tontería!*, por eso es importante que leas lo que experimentarán ellos al ver ese juego.

Lo que necesitas. En este apartado se te indican los materiales necesarios para hacer la Magia.

Lo que en realidad sucede. Aquí es donde se explica el secreto o las técnicas necesarias para poder hacer el juego de Magia.

Preparación. Aquí te indicamos algunos pasos previos a la iniciación del juego.

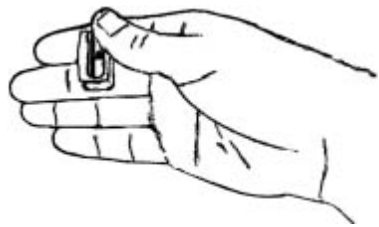
Al final de algunos juegos hay una pequeña sección con consejos y sugerencias para su aplicación didáctica. También la relación del juego con las áreas o asignaturas, pero a medida que los vayas llevando a la práctica tú mismo descubrirás otras aplicaciones en las que puedes trabajarlos.

¡Ánimo y te veo luego!

☆ ¡Tienes algo detrás de tu oreja ☆

Aprender este recurso te ayudará en tus comienzos como Mago. Es un juego muy sencillo de realizar y podrás ver los fantásticos resultados que se obtienen cuando se les hace Magia a los niños. Además, con este juego, puedes ver la aplicación práctica de algunas de las reglas de la Magia que ya vimos anteriormente. La idea es sencilla pero muy efectiva: hacer aparecer algo de detrás de la oreja de algún niño.

Comienza con el objeto que vayas a hacer aparecer oculto en tu mano derecha, sujetándolo con los dedos índice, mayor y pulgar. Una moneda, un caramelo o un sacapuntas pueden servir.



Ahora mira a algún niño con cara extraña. Dirige tu mirada a su oreja derecha y dí: *Creo que tienes algo por aquí* … En ese momento tu mano izquierda se acerca, mostrándola abierta y vacía, a su oreja derecha. Le das un pequeño tirón y con cara de decepción dices: *No, aquí no hay nada*. Y vuelves a enseñar tu mano vacía.

Ahora con cara de sorpresa, mirando su oreja izquierda, dí: ¡Creo que ahí sí está! En ese momento la mano derecha, que ha permanecido en segundo plano hasta ahora, se acerca como si fuera a atrapar algo de detrás de la oreja, ¡¡y lo haces aparecer!! Te aseguro que la cara de sorpresa que pondrán no tiene precio. En este juego vamos a recordar las reglas mágicas más importantes:

1. No reveles el secreto, ya que desilusionarías a tus alumnos. Y recuerda que tu misión es Ilusionar, y no lo contrario.

2. No se lo repitas dos veces a la misma persona. Ya que la segunda vez seguro que examinaría tus manos para comprobar que están vacías.

3. No digas que vas a hacer aparecer algo detrás de su oreja, porque estarían más atentos a tus manos.

Este es un juego de los que llamo “todoterreno” ya que lo puedes hacer casi en cualquier momento y con cualquier objeto pequeño. Para practicarlo te recomiendo que lleves unos caramelos en el bolsillo y los hagas aparecer en la orejas de alumnos, amigos y familiares. Eso sí, cárgate de paciencia si lo haces durante un recreo o en un parque, porque yo a veces he tenido una fila de “miles” de niños esperando y suplicando que también les hiciera aparecer un caramelo de su oreja.

☆ Hilos mágicos de energía ☆

La energía suele ser un concepto un poco difícil de explicar a los niños. Les decimos que es algo invisible, que puede mover y deformar objetos, que no tiene masa ni peso, etc.; pero a veces suele ser muy aburrido para ellos, ya que es un concepto un poco confuso de entender a edades tempranas. Con este juego podrás explicar algunas características de la energía de forma mágica y misteriosa.

Lo que los niños ven:

Un alumno saca, de un sobre que tú le das, un hilo mágico de energía. Con ese hilo “invisible” consigues mover un trozo de papel.

Lo que necesitas: Un sobre pequeño y un trozo de papel con una pequeña preparación.

Preparación:

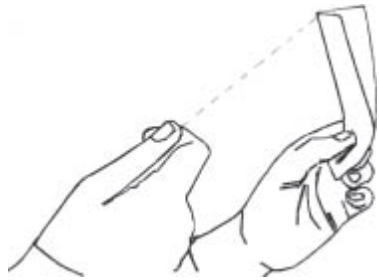
Traza y recorta en un papel un rectángulo de unos 8x10 cms. Pliégalo en dos por sus lados largos y haz un corte de unos 3 cms por el pliegue.

Lo que en realidad sucede:

Hoy he traído algo muy especial. He traído hilos de energía. Muestras el sobre y dices que ahí dentro están los hilos.

Necesito que alguien me ayude a sacar uno de ellos. Selecciona un ayudante con alguno de los métodos explicados en el primer bloque del libro, y simulas depositar un hilo en su mano. Cuando "tenga" el hilo en la mano, pregúntale: *¿Notas algo especial? ¿Pesa? ¿Lo veis?* Por supuesto a esas preguntas te dirán que no, entonces aprovechas para explicar que la energía es invisible, no tiene peso y que por esos motivos no la ven, ni notan su peso.

Pero la energía es capaz de mover cosas, ¿verdad? Vamos a demostrarlo. Ahora saca el trozo de papel que tenías preparado y sujétalo con la mano izquierda; con el pulgar en un lado y el resto de los dedos en el otro. El corte tiene que estar hacia abajo.



Pide al niño que te devuelva el hilo de energía. Con tu mano derecha simula enrollarlo alrededor del trozo de papel. Ahora si mueves el pulgar izquierdo hacia abajo, la hoja se plegará moviéndose hacia ti. Si el pulgar lo mueves hacia arriba, el papel se enderezará. Al mismo tiempo, con la mano derecha, tienes que hacer el movimiento como si estuvieras tirando del hilo. La ilusión será que mueves el papel gracias a un hilo de energía.

Después de varios movimientos, puedes simular guardar el hilo y continuar con la explicación del tema.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

Puedes usar este juego para explicar el concepto y las características de la energía del magnetismo. Úsalo para explicar que muchas cosas de la vida, que son importantes, no se ven.
Aprovecha también para hablar de la educación ambiental, el reciclaje, las energías renovables, etc.

☆ El lápiz magnético I ☆

Este juego guarda cierta similitud con el juego anterior. En este caso vas a mostrar cómo, gracias a una atracción mágica, un lápiz normal adquiere propiedades magnéticas y se queda adherido a tu mano.

☺ **Lo que los niños ven:**

Agarras un lápiz con tu mano, soplas y el lápiz se queda mágicamente adherido a tu mano.

Lo que necesitas: Un lápiz, bolígrafo o similar.

Lo que en realidad sucede:

El magnetismo es un fenómeno físico por el que algunos materiales ejercen una fuerza sobre otros y los atraen. Seguro que alguna vez lo habéis podido ver con los imanes que ponéis en la nevera, ¿verdad? Ese magnetismo sólo ocurre con ciertos materiales, como por ejemplo el metal. Yo, gracias a la Magia, puedo ejercer magnetismo en materiales como la madera.

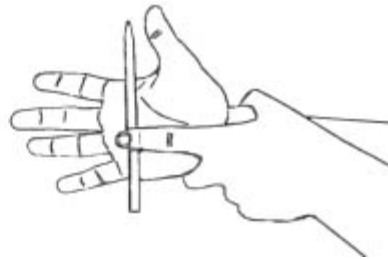
Pide un lápiz a algún alumno para realizar este efecto. Coloca el lápiz apoyado en la palma de tu mano izquierda y sujeto con los dedos de la misma mano.

Si yo abro los dedos, el lápiz caerá… Eso sucede por la fuerza de la gravedad.

Abre tus dedos y deja caer el lápiz al suelo.

Para que no se caiga tengo que aplicar mi magnetismo mágico. Y para soportar la fuerza del magnetismo, tendré que aguantarme la muñeca. Continúa cerrando la mano izquierda sobre el lápiz y, justificando la acción, agarra con tu mano derecha la muñeca izquierda. Fíjate que el dedo índice queda en la palma de la mano

izquierda para sujetar secretamente el lápiz.



Sólo tengo que soplar suavemente sobre mi mano para conseguir el magnetismo. Ahora abre tu mano izquierda lentamente mientras el dedo índice de la mano derecha sostiene el lápiz. El lápiz parecerá sostenerse ingrávida y mágicamente.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

Puedes usar este juego para explicar el magnetismo, la fuerza de la gravedad, la atracción de los planetas, de los satélites, etc.

☆ El lápiz magnético II ☆

Esta es una variante del juego anterior. La ventaja de esta versión es que puedes hacerlo retirando la otra mano, de forma que puedes repetirlo y así desconcertar a quienes conozcan el anterior método.

Lo que necesitas: Dos lápices, bolígrafos o similar y una goma de sujetar el pelo o un reloj.

Lo que en realidad sucede:

Debes colocar uno de los lápices, de forma secreta, sujeto por el reloj o la goma de pelo. Luego, tras mostrar el lápiz, pones el dorso de la mano al público y aprovechas para sacar el lápiz de la correa del reloj y prepararlo para hacer el magnetismo. Ahora coloca el lápiz "magnético" en tu mano, sostenido secretamente entre la mano y el otro lápiz.

La otra mano agarra la muñeca, como en la anterior versión, y luego abres la mano, quedando el lápiz "mágicamente suspendido". Para evitar sospechas de quienes conozcan la otra versión del juego, la otra mano suelta la muñeca. De esta forma el lápiz quedará magnetizado en tu mano.

La telepatía de los colores

La gran mayoría de niños usan colores de cera. En este juego vamos a hacer Magia con esos colores y nos va a servir para explicar o repasar el tema de los sentidos del cuerpo humano.

Lo que los niños ven:

Usando una caja de lápices, ceras o rotuladores, un alumno elige uno y tú, estando de espaldas, adivinarás el color seleccionado.

Lo que necesitas: Una caja de ceras duras de varios colores. También se puede hacer con lápices de colores o rotuladores.

Lo que en realidad sucede:

Todos conocéis los colores ¿verdad? ¿Qué color es este? Muestras un color y todos gritarán de qué color se trata.

Podemos distinguir los colores gracias a un sentido que tenemos… ¿sabéis cuál es…? La mayoría te contestarán que es gracias al sentido de la vista.

¡Bien! Yo he perfeccionado una técnica con la cual puedo saber qué color es, usando el sentido del tacto. Es decir, puedo "ver" con mis

dedos. Veamos cómo… Pide a un alumno que elija un color y te lo coloque en tu mano detrás de tu espalda. Pídele también que guarde los demás colores para que no puedas ver los que quedan y así evitar que te den pistas.

Date la vuelta y dile que se concentre en su color. Al recibir el lápiz en tu mano, que está a tu espalda, frota con la uña del pulgar el lápiz o la cera (o píntate un poco la yema de tu dedo si es un rotulador).

Ahora, para conocer de qué color se trata, eleva esa mano "marcada" hasta la línea de tus ojos, con la palma de la mano hacia el niño y el pulgar hacia ti. Haz un gesto mágico intentando leer la mente de tu ayudante. Cuando haces el gesto mágico, miras disimuladamente el color de la marca. Puedes también acercar la mano a tu cabeza "porque necesitas sentir esas vibraciones cerca de tu cerebro". Luego, te concentras, y dramáticamente le adivinas el color. Si quieres puedes repetir el efecto una vez más.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

Usa este juego para explicar los cinco sentidos, las características de la luz y el color; los colores fríos y cálidos y sus sensaciones, las texturas, las formas de los materiales, etc.

☆ ¡Todos para uno...! ☆

Con este juego te crearás fama de un buen mago y además

conseguirás ganarte la confianza de un alumno, preferiblemente uno indisciplinado.

Lo que los niños ven:

El maestro saca un pañuelo de tela. Pide prestado un sacapuntas, una goma o algún objeto pequeño. Lo tapa con el pañuelo y tras unas palabras mágicas desaparece, pudiendo comprobar los alumnos que realmente ha desaparecido.

Lo que necesitas: Un pañuelo de tela, un objeto pequeño (sacapuntas, goma o similar) y la colaboración especial de un alumno.

Lo que realmente sucede:

El uso de "compinches" en la Magia no es nada común, pero para este juego es necesario la colaboración de un aliado. La experiencia me dice que si das ese rol a un alumno indisciplinado, puedes ganar su confianza y conseguir mejorar su comportamiento, debido al secreto que desde ese momento tendréis.

¿Conocéis una expresión que dice "Todos para uno y uno para todos!"? Pertenece a una novela que se titula "Los Tres Mosqueteros". Y nos habla de la importancia de la amistad y la ayuda que podemos ejercer como grupo. Hoy entre todos vamos a hacer desparecer un sacapuntas gracias a la colaboración de todos. Pero antes quiero que veáis que estos objetos son normales.

Ofrece el sacapuntas y el pañuelo a examen y remángate las mangas de ambos brazos para eliminar cualquier tipo de duda que hagan sospechar de tu "inocencia mágica".

Una vez examinados los objetos en cuestión, sujeta el sacapuntas entre el pulgar y los otros dedos de la mano derecha. Con la mano izquierda cúbrela con el pañuelo.

Antes de que lo hagamos desaparecer quiero que comprobéis hasta el ultimo momento que el sacapuntas sigue estando ahí. Pide a tres o cuatro alumnos que toquen debajo del pañuelo y que sientan que el sacapuntas sigue ahí. Pregúntales si el sacapuntas continúa estando entre los dedos. El secreto consiste en que el último alumno que comprueba el pañuelo es tu alumno aliado. Él debe tomar secretamente el sacapuntas y luego sacar su mano, dejando caer el brazo despreocupadamente.

Digamos las palabras mágicas para hacerlo desaparecer: ¡Todos para uno y uno para todos! Cuando decís las palabras mágicas, toda la atención estará centrada en el pañuelo. Entonces el "alumno colaborador" aprovechará para guardarse el sacapuntas en el bolsillo. Después de decir las palabras mágicas, toma el pañuelo por una de sus esquinas, sopla y extiende el pañuelo para demostrar que el sacapuntas ha desaparecido totalmente. Ofrece de nuevo el pañuelo a examen, así como tus manos.

Para volver a hacerlo aparecer tienes dos opciones. Por un lado puedes repetir el proceso de tapar tu mano con el pañuelo: de nuevo pregunta a tus alumnos si hay algo entre los dedos, si se ha materializado el sacapuntas. Obviamente el último en comprobar que no hay nada es tu alumnoaliado, que depositará el sacapuntas en tus dedos.

Una vez recuperado el objeto, vuelve a decir las palabras mágicas, vuelve a soplar y el sacapuntas aparecerá.

Por otro lado, puedes decir que el sacapuntas ha viajado al bolsillo de algún alumno. Ese alumno será el aliado.

Personalmente prefiero la primera opción, ya que elimina cualquier tipo de pista que haga revelar el secreto de tu "colaborador".

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

Usa este juego para hablar sobre la importancia del trabajo en equipo, de la amistad, valores como el respeto, la confianza… Úsalo también para aumentar la autoestima (del alumno colaborador).

☆ Cómo leer la mente de tus alumnos ☆

Los niños se sorprenden al comprobar que los adultos continuamente consiguen saber lo que ellos están pensando: si han mentido, si tienen algún secreto, etc. Con este juego puedes demostrarles cómo los mayores podemos "entrar en sus cabezas".

Lo que los niños ven:

Un grupo de niños eligen un número de los que están escritos en la pizarra. Mientras, tú permaneces fuera del aula. Cuando vuelves, solamente con colocar tus manos sobre las cabezas de los niños eres capaz de adivinar el número elegido.

Lo que necesitas: La ayuda de un alumno colaborador secreto que tendrás que explicarle anteriormente el secreto del juego.

Lo que en realidad sucede:

Explica a tus alumnos que los adultos tenemos una sensibilidad especial para leer la mente de los niños. Por ese motivo los papás y los maestros siempre saben cuando un niño está mintiendo o no está diciendo la verdad. Para hacer esta demostración mágica vas a necesitar un alumno colaborador, que por supuesto será secreto.

Abandona la clase mientras un grupo, de unos 3 o 4 alumnos, elige un número de los escritos en la pizarra (entre 1 y 9). Cuando vuelves pasa, uno por uno, tus manos sobre las sienes de cada alumno para recibir las "ondas mentales". Al colocar las manos en la frente de tu alumno colaborador, éste apretará y aflojará su mandíbula como si estuviera mordiendo. A la vez que hace ese movimiento también presionará sus sienes, transmitiéndote así de forma secreta el número elegido.

Si el numero elegido es el 3, el colaborador apretará los dientes 3 veces. De esta forma recibirás las ondas mentales necesarias para adivinar el número. Pruébalo tu mismo y comprueba como al apretar los dientes el movimiento se refleja en las sienes, por lo que es muy fácil de sentir. Recuérdale que debe hacerlo lentamente para no equivocar tu cuenta.

☆ Una vida con amor ☆

Una bonita versión del juego de las cintas de Moebius que la puedes usar para hablar sobre relaciones sentimentales. Esta es la versión que yo uso con mis alumnos inspirada en un juego incluido en el libro de "Los Secretos de Mag Lari".

Lo que los niños ven:

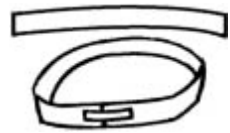
Repartes un aro de papel a cada una de las tres parejas de niños que salen a ayudarte. Acompañado de una historia, cada pareja corta su aro longitudinalmente por la mitad, apareciendo distintos finales para cada uno de los aros.

Lo que necesitas: 3 tiras de periódico o de papel contínuo de 5 cm de ancho por 1 o 1,5 metros de largo, tijeras, pegamento y tres parejas de ayudantes (chicochica).

Preparación:

Necesitas construir tres aros de papel. Para ello prepararás las tiras de periódico de la siguiente manera:

• Para el primer aro, tienes que construirte un aro de forma normal, es decir, pegando la primera tira uniendo sus dos extremos para que formen un aro.



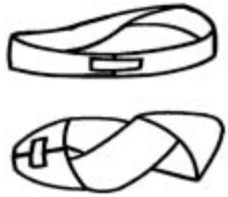
• En el segundo aro, la tira de papel tienes que pegarla de forma que, antes de unir los dos extremos, des media vuelta a un extremo dándole un giro.

• En el último aro, la tercera tira pégala pero en esta ocasión tienes que darle una vuelta completa a uno de sus extremos.

Lo que en realidad sucede:

Hoy vamos a ver tres formas distintas de relacionarnos con otra persona, con nuestro novio o novia, amigo, amiga, etc…

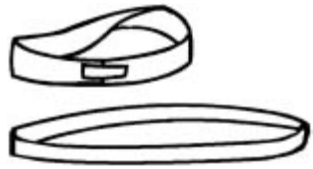
Entrega unas tijeras y un aro de papel a cada pareja. A la primera le entregas el aro normal, a la segunda el aro con la *vuelta completa*, y a la tercera pareja el aro con la *media vuelta*.



Esta primera pareja tiene una relación buena. Se llevan muy bien, hacen cosas juntos pero son muy independientes el uno del otro. La primera pareja dramatiza la relación. Luego tienen que cortar la cinta por el centro en sentido longitudinal. Después de cortar ese primer aro se consiguen 2 aros iguales. *Estos aros representarían una relación de amor de dos personas independientes. Dos personas con una buena relación, con aspectos en común pero que cada uno tiene su vida*.

Esta segunda relación es una relación donde también hay amor, pero son muy dependientes uno del otro. La segunda pareja dramatiza la relación y después cortan su aro. Del corte del segundo aro quedarán dos aros como en la primera pareja, pero un aro dentro de otro.

Este aro simboliza un amor dependiente, en el que están unidos y, aunque los dos mantienen su independencia, no pueden hacer nada el uno sin el otro.



Esta tercera y última relación representa el amor verdadero. La tercera pareja dramatiza ese amor y luego corta su aro por la mitad como en los anteriores casos. Este tercer aro se convertirá en un aro gigante. *Este aro encarnaría el amor verdadero, en el que dos personas se funden en un solo ser y en donde el amor en conjunto es mayor que una persona sola.*

Los momentos de dramatización pueden ser muy divertidos para toda la clase, aprovecha para sacarle un buen partido.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

También puedes usar este juego para hablar sobre valores como el respeto, el amor, el cariño, el expresar sentimientos, la libertad..., o para conceptos geométricos como las formas geométricas, la mitad, el doble…

☆ ▪ La casa del Gnomo Sabio ▪ ☆

Imagínate lo que sería tener un gnomo que lo sabe todo: sabe sumar, restar, sabe cuando un niño miente, etc. Este juego es especialmente útil con niños pequeños. Un artilugio mágico para tenerlo siempre a mano y usarlo casi a diario.

Lo que los niños ven:

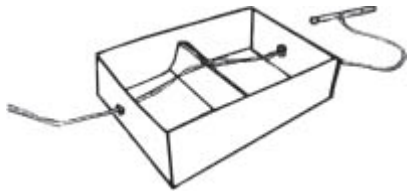
Una pequeña caja atravesada por un hilo responde de forma correcta a las preguntas que tú y los niños le hagais.

Lo que necesitas: Una caja de cerillas, un trozo de hilo, cartulina, dos monedas de 1 céntimo, pegamento y rotuladores para decorarla.

Preparación:

Con la cartulina haz dos rectángulos que pegarás en la parte delantera y trasera de la caja de cerillas. Dibújale algo o decórala como quieras. Ahora a ambos lados cortos del cajoncito realiza un agujero por donde pasará el hilo. En el interior de dicho cajón tienes que pegar un trozo de cartulina doblada tal y como puedes ver en el dibujo (fíjate que no llega al borde superior). Ese será el secreto que hará que la caja "responda" a las preguntas. Pega también las dos monedas de céntimo en el fondo de la cajita, estas nos servirán de contrapeso.

Para terminar enhebra el hilo, haciéndolo pasar por los agujeros y por encima de la cartulina. Átale una cerilla a ambos extremos para que sirvan de tope. Luego introduce el cajón dentro de la caja decorada.



Lo que en realidad sucede:

Hoy tengo un pequeño gnomo amigo mío que es sabio. Él vive dentro de esta pequeña caja de cerillas pero no habla. Él se manifiesta quedándose quieto o moviéndose.

Muestras la "casa del gnomo" sujetando (no muy tenso) cada extremo del hilo con una mano. Al voltear las manos la caja caerá gracias a los contrapesos, Si vuelves a girar las manos, caerá de nuevo. Muestra estos movimientos varias veces.

¡Gnomo, despierta que queremos hacerte unas preguntas! En esta ocasión cuando gires, tensa el hilo entre tus manos. Al hacerlo, la caja quedará quieta y no caerá. Explica que eso significa que se ha despertado, que está atento y por eso no cae.

Ahora cuéntales a los niños que el gnomo tiene el siguiente lenguaje: si se queda quieto significa NO, y si se mueve y cae la caja el gnomo quiere decir que SI.

Gnomo ¿estás despierto y preparado para contestarnos? Con la caja arriba, destensa y tensarápidamente, de forma que caiga un poco y se pare. Eso significa que SI. Ahora que levanten la mano los niños que quieran hacer alguna pregunta y tú mientras destensas el hilo y volteas las manos volviendo a la posición inicial, con la caja en la parte superior.

Este "gnomo" podrá contestar a preguntas con un SÍ, destensando y tensando el hilo, o un NO, evitando que caiga dejando tenso el hilo. También podrás contestar a sumas o restas pequeñitas, haciendo tantas "paradas" como el resultado total de la operación.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

Puedes usar la "sabiduría" de este gnomo para resolver conflictos de la clase, preguntar cosas sobre algunos niños, hacer de mediador en conflictos y en su posterior resolución… o cualquier cosa que se te ocurra. ¡Seguro que le sacas mucho partido!

☆ El codo mágico ☆

Este juego puedes utilizarlo para explicar las articulaciones del cuerpo humano, además no necesitas ninguna preparación, tan sólo tener una mesa, una silla para sentarte y algún pequeño objeto para hacerlo desaparecer y aparecer.

Lo que los niños ven:

Frotas una goma contra tu codo, después de varios intentos consigues hacerla desaparecer "introduciéndola" dentro de él. Luego la haces aparecer en el codo del brazo contrario.

Lo que necesitas: Una goma, un sacapuntas o cualquier objeto de pequeñas dimensiones, una mesa y una silla.

Lo que en realidad sucede:

¿Sabéis que hay ciertas articulaciones del cuerpo que tienen propiedades mágicas? Una de esas articulaciones son los codos. Os lo voy a demostrar con esta goma. Si frotáis suavemente el codo con la goma, ésta puede llegar a desaparecer.

Apoya tu codo izquierdo en la mesa a la vez que la mano izquierda descansa en el cuello. Enseña la goma con tu otra mano y colócala en el antebrazo izquierdo, cerca del codo. Sujétala con la mano derecha sin ocultarla del todo y frótala en esa zona suavemente, como intentando introducirla dentro. Luego déjala caer en la mesa, recógela con la mano izquierda y deposítala de nuevo en la mano derecha.

Hay que intentarlo varias veces hasta que se consiga.

Retoma de nuevo la posición inicial, enseñando la goma y frotándola sobre el codo otra vez. Esta vez tus dedos derechos ocultarán la goma totalmente. Déjala caer de nuevo y haz lo mismo que antes: recógela con la mano izquierda y haz como si la

depositaras en la mano derecha, pero secretamente te la quedas en la mano izquierda.

Si lo haces suavemente… ¡la goma desaparecerá!

Vuelve otra vez a la posición inicial y frota la mano con la supuesta goma contra el codo. Al mismo tiempo la mano izquierda deja la goma secretamente en la parte posterior del cuello. Intenta dejarla de forma que no se vea y que puedas recuperarla luego fácilmente. Cuando la deposites, abre la mano izquierda suavemente, mostrándola vacía, de forma sutil, a los niños. Mientras haces estas acciones, la mano derecha continua frotando hasta que se separa suavemente y enseña que la has hecho desaparecer. Muestra tus manos vacías, levanta si quieres el codo para enseñar que realmente no está.

Para hacerla aparecer de nuevo hay que frotar haciendo círculos en dirección contraria… Aunque si ves que no aparece es porque quizá… ¡ha viajado al otro codo!

Para hacerla aparecer de nuevo, retoma la posición inicial con la mano derecha en el codo izquierdo. La mano derecha repite el movimiento de frotar intentando hacer aparecer la goma mientras que la izquierda secretamente recupera la goma. Al ver que la goma no aparece, invierte en un solo movimiento la posición: el brazo derecho apoya su codo en la mesa, la mano derecha se apoya en el cuello y la mano izquierda (con la goma oculta secretamente) frota el codo derecho. Después de frotar unos instantes, la mano izquierda hacer aparecer la goma del codo derecho.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

Usa este juego para hablar sobre las articulaciones, los huesos, los ligamentos, tendones y la anatomía en general.

☆ La importancia de pedir perdón ☆

Hace un tiempo los Magos Solidarios de una fundación a la que pertenezco, la Fundación Abracadabra, realizamos "La Clase de Magia Solidaria más Grande del Mundo" en los hospitales de toda España. En esa clase enseñamos a realizar varios juegos a los niños hospitalizados. Ese día batimos un récord mundial y pasamos a formar parte del libro Guinness de los Récords. Uno de los juegos que enseñábamos era éste, pero realizándolo con vendas de hospital.

Aquí tienes la presentación que yo hago de este juego en mis clases.

☺**Lo que los niños ven:**

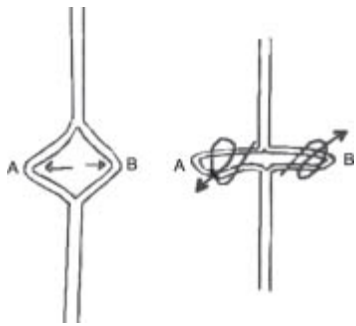
El maestro enseña una cuerda y la corta por la mitad, dejando dos partes iguales. Le entrega un extremo cortado a un alumno y el propio alumno recompone la cuerda, que se la lleva de recuerdo.

Lo que necesitas: Un trozo de cuerda de unos 45 cms. La cuerda debe ser de algodón y estar compuesta por varios hilos trenzados. Pegamento y tijeras.

Preparación:

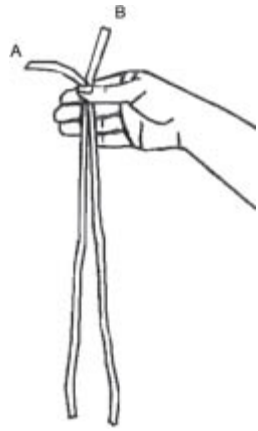
Busca el centro de la cuerda y separa los hilos de esa zona para dividirlo en dos partes. Enróllalos retorciéndolos. Esas partes simularán ser los nuevos extremos de la cuerda.

Ahora une los dos extremos reales pegándolos con un poco de pegamento. Si sujetas el "punto de unión secreto" con tus dedos pulgar, índice y mayor izquierdos, parecerá que tengas una cuerda larga y continua. En esta posición comenzarás la presentación del juego.



Lo que realmente sucede:

¿Nunca os ha pasado que habéis metido la pata alguna vez, os habéis enfadado con algún amigo y luego os ha dado vergüenza pedir perdón? Hoy os voy a demostrar la importancia de pedir perdón. Esta cuerda simboliza una amistad. Si os enfadáis con alguien esa amistad se rompe. Y las dos personas pueden quedar separadas debido a esa discusión.



Muestra la cuerda y córtala por los extremos reales, los que estaban pegados secretamente. Puedes hacer un par de cortes, así evitas que queden restos de pegamento en los extremos cuando luego regales la cuerda. Ahora tienes dos nuevos extremos. Con esta posición simularás tener dos trozos de cuerdas distintos.

Si ninguno de los dos implicados pide perdón, irremediablemente esa amistad nunca volverá a ser la misma. Siempre quedarán separados. Pero si se pide perdón, podréis recomponer de nuevo esa amistad y que vuelva a ser la misma de siempre.

Ahora pide a un alumno que sujete los extremos "recién cortados" mientras que tú sujetas los extremos "falsos" y el "punto de unión" y lo ocultas dentro de tu puño. Pide a todos los niños que griten las palabras mágicas, que en este juego podrían ser "¡Perdón, perdón, perdón!". Luego que tu ayudante tire con fuerza de los dos extremos que sujetaba en direcciones opuestas. Tú, mientras él tira, retuerce un poco los extremos que sujetabas para conseguir que recobren su forma original. De esta forma la cuerda quedará milagrosamente recompuesta.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

Usa este juego para trabajar valores como el perdón, el respeto, la amistad, la resolución de problemas y conflictos, etc.

☆ ▪ Una mente prodigiosa ▪ ☆

Memorizar una lista de conceptos, fechas, nombres, etc., y luego repasarlos no suele ser muy divertido para los niños. Con este misterioso y mágico juego conseguirás hacer un repaso entretenido a la par que sorprendente.

Lo que los niños ven:

Para repasar una lista de conceptos, pide a tus alumnos que piensen en ellos y que te los vayan nombrando en voz alta. Tú los apuntas en diferentes papeles. Luego un alumno elige uno de esos papeles y tú, usando tus poderes "mentales", serás capaz de adivinar cuál es el nombre que está escrito en ese papel.

Lo que necesitas: Pequeños trozos de papel, un lápiz o un bolígrafo y una caja pequeña para meter los papeles.

Lo que en realidad sucede:

Hoy vamos a repasar el tema de una forma distinta, una forma mágica. Necesito que penséis en cosas que hayamos aprendido en estos últimos días. Pide a los niños que te vayan nombrando en voz alta los diferentes conceptos del tema que hayáis estado trabajando. Mientras lo hacen, tú escribes en trozos de papel los conceptos que te vayan nombrando (por ejemplo: partes de una planta, animales, planetas, etc...). Después de escribirlos, los doblas por la mitad y los colocas en el interior de la caja.

El secreto de este juego es muy sencillo: tienes que fingir anotar todos los nombres que te dicen, pero en realidad en todos escribes el primer nombre que te hayan dicho. O sea, escribirás el *mismo nombre* en cada uno de los papeles. De esta forma, no importará el papel que tu voluntario elija, la respuesta será siempre la misma. Debes cuidar que no te vean cuando estás escribiendo los nombres, y un consejo para evitar sospechas es pedirles que te deletreen algunos de los nombres que te van diciendo. A la vez que los vas escribiendo, dóblalos y ponlos mezclados en una caja o bolsa.

Con éstos ya tenemos suficientes para hacer la experiencia. Vamos a elegir uno al azar, los demás no nos sirven.

Cuando tengas unos 8 o 9 nombres escritos, pide a algún niño

que meta la mano en la bolsa donde están todas las tarjetitas dobladas; dile que saque una y que la lea solo él. Asegúrate de que los papeles "sobrantes" quedan destruidos totalmente o fuera del alcance de algún curioso que pueda descubrir el secreto. Ahora coloca tus manos en la cabeza de tu ayudante y actúa como si le estuvieras leyendo el papel a través de su mente. Después de unos segundos, revela en voz alta el nombre que tiene en el papel y disfruta de un merecido aplauso.

Como habrás visto este juego requiere muy poca técnica pero mucha presentación, ya que tienes que sacar tus dotes de actor y representar dramáticamente el papel de un gran mentalista.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

Este juego puede ser usado con cualquier lista de conceptos de cualquier área que quieras repasar: minerales, insectos, ríos, ciudades, autores, vocabulario de inglés, verbos, etc.

☆ • La membrana mágica • ☆

Con este sorprendente juego, podrás explicarles a tus alumnos de una forma mágica y con claridad cómo es el funcionamiento de una membrana celular.

☺**Lo que los niños ven:**

Dos monedas se apoyan en una capa de goma que sella un vaso de cristal. Una de las monedas, a elección de un alumno, cae dentro del vaso atravesando mágicamente la "membrana de goma" sin que haya ningún agujero o abertura en la capa de goma.

⇨**Lo que necesitas:** Una capa de goma fina (la puedes sacar de un guante de látex), dos monedas de diferente tamaño, por ejemplo una de 5 y otra de 50 céntimos, un vaso transparente de cristal y una gomilla o elástico fuerte.

Preparación:

El secreto de este genial juego es que la moneda de 5 céntimos ya está dentro del vaso. Te explicaré como conseguirlo con esta pequeña preparación que debes hacer antes.

Toma la capa de goma y estirarla sobre la moneda usando ambas manos. Hazlo de forma que quede lo más fina posible sobre la superficie de la moneda, consiguiendo que la goma quede casi invisible. Cuando sueltes ahora, la tensión de la goma "rodeará" la moneda pero seguirá estando invisible, dando la sensación de que está apoyada en la superficie del trozo de goma.

Ahora debes colocar esta preparación sobre la boca del vaso, rodearlo con la gomilla para "sellarlo" y colocar la otra moneda ligeramente encima de la preparada. Ya está todo preparado para hacer el milagro.

Lo que en realidad sucede:

Comienzas explicando que las membranas celulares tienen propiedades mágicas tales como que pueden hacer pasar a través de ella grandes moléculas y luego autosellarse. Debido a la delgada y fina capa de la membrana, diles que lamentablemente nunca podrán verlo, ni siquiera con la ayuda de un microscopio, Por suerte para ellos, tú se lo vas a demostrar mediante un juego de Magia.

Imaginemos que esta capa de goma representa la membrana celular y que las monedas son las moléculas que van a entrar dentro de la célula.

Muestra la preparación y pide a un alumno que (sin tocar) elija

una moneda. Ahora pueden suceder dos cosas: si te eligen la preparada, nos guardamos la otra y hacemos el juego con la preparada; si te eligen la que no está preparada, se la entregas y se hace el juego con la preparada. En ambas opciones terminaremos haciendo el juego con la que teníamos previsto.

Ahora le damos un poco de energía mágica a la moneda para que atraviese la membrana.

Con la punta de tu dedo índice empujas la moneda, haciendo que se libere de la presión que le estaba ejerciendo la goma. La moneda entonces caerá al interior del vaso.

Puedes dar el vaso para que lo examinen y comprueben que, al igual que ocurre en las membranas celulares, no hay ningún orificio ni perforación por la que haya podido pasar.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

También puedes usar este juego en educación para la salud para explicar cómo el cuerpo absorbe cremas y otras sustancias a través de la piel, para concienciar a los niños sobre posibles sustancias tóxicas que nos pueden dañar con el simple contacto con la piel, etc.

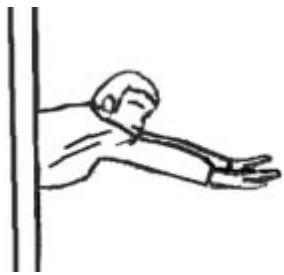
☆ Magias divertidas ☆

A continuación te presento una serie de juegos, que más que juegos son bromas mágicas para que las realices a tus alumnos. En ninguna necesitarás materiales especiales, tan sólo la puerta de tu clase. Eso si, estos efectos necesitan un poco de práctica para que queden bien a vista de tu exigente público infantil.

Entrar en la clase volando

Lo que los niños ven:

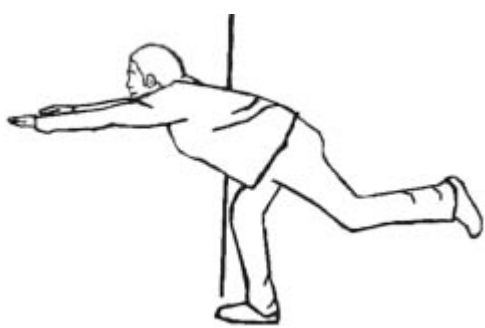
Toda la clase está esperando que llegue el profesor. Tú quieres hacer que tu llegada sea mágica e inolvidable. En ese momento, todos ven como apareces volando por la puerta, flotando en el aire.



Lo que necesitas: El hueco de una puerta y tu propio cuerpo.

Lo que en realidad sucede:

El hueco de la puerta será tu “escenario”. Como puedes ver en los dibujos, para poder realizar esta broma mágica necesitas estar detrás de la puerta apoyado únicamente en una pierna. Para realizar “el vuelo" dobla tu cuerpo lo máximo que puedas, hasta conseguir colocar el tronco paralelo al suelo. Para darle un mayor realismo, estira tus brazos al más puro estilo superman y balancéate. Si puedes, dobla y baja la rodilla de la pierna en la que estés apoyado para dar la sensación de cambio de altitud.



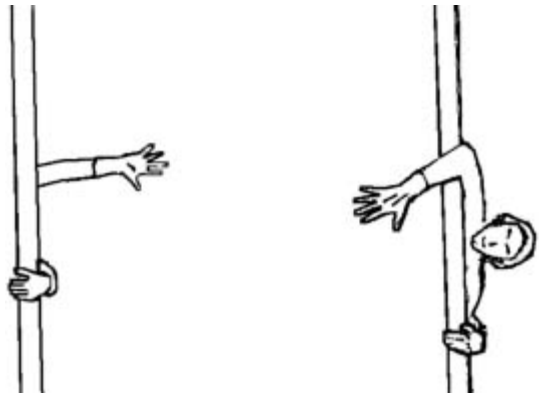
Una vez que hayas “volado” bastante, realiza un vuelo hacia

atrás, mientras te despides saludando con la mano a tus alumnos.

Entrar en la clase escalando

Lo que los niños ven:

Esta broma mágica es muy similar a la anterior. En ésta, tus alumnos te verán llegandvo a la clase como si estuvieras escalando la pared de forma horizontal.

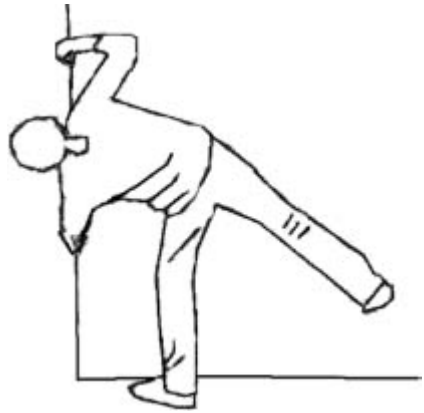


Lo que necesitas: El hueco de una puerta y tu propio cuerpo.

Lo que en realidad sucede:

Al igual que en el “vuelo”, necesitas apoyarte en una pierna. En esta ocasión, para que la sensación sea más real, debes descansar sobre la pierna más cercana a la puerta. Luego dobla tu cintura de forma que tu torso quede horizontal. Coloca tus dos manos en marco de la puerta, agarrándola como si estuvieras tratando de escalar una pared.

Comienza a hacer aparecer tu cuerpo actuando como si realmente estuvieras teniendo dificultad para arrastrar de ti. Primero los brazos, luego los codos y los hombros y por último la cabeza. Incluso puedes simular un resbalón y agarrarte de nuevo.



Cuando dejes asomar tu cabeza, puedes hacer algún comentario gracioso del tipo… *¡Guau, que trabajo me ha costado llegar hasta aquí!*

Para finalizar, suéltate del marco y simula con los dos brazos que te "caes", retirándote hacia el lateral y emitiendo un sonoro *¡Aaahhhhhhhh!*

Saliendo de la clase o "la mano misteriosa" ☆

Lo que los niños ven:

Una vez que has dado tu lección y necesitas despedirte y dejar la clase, te acercas al marco de la puerta. Una vez allí, una mano aparece por detrás y te agarra del cuello, tirando de ti hacia "ella".

Lo que necesitas: El hueco de una puerta y tu propio cuerpo.

Lo que en realidad sucede:

Al igual que en las anteriores bromas mágicas, todo lo haces tú. No es necesaria la ayuda de ninguna persona. Debes colocarte muy cerca del marco de la puerta, de formaque tu hombro derecho quede justo detrás él. Ahora tu mano derecha, como si de una mano desconocida se tratara, te agarra del cuello tirando hacia ella. Puedes simular un pequeño forcejeo con la mano agresora hasta que, definitivamente, consigue llevarte a sus "garras" y tú desapareces en busca de otros alumnos a los que ilusionar.

Es muy importante en este juego que tu hombro quede detrás del marco de la puerta para evitar que nadie vea ni tu hombro, ni tu codo elevado. Ya que de esa forma se perdería la ilusión y la gracia del juego.

Desaparecer poco a poco

Esta broma es una de mis favoritas. La primera vez se lo vi hacer a David Copperfield en un especial de televisión. Luego lo he estado usando durante años, especialmente en mis clases de educación física.

Lo que los niños ven:

Les explicas que, como estás estudiando Magia, tu próximo juego consiste en hacer desaparecer a alguien. Pero antes de probar con ningún alumno, estás practicando contigo, y te estás haciendo desaparecer poco a poco. Entonces, con tu chaqueta tapas tus dos piernas. Al retirarla, una de tus piernas ha desaparecido.

Lo que necesitas: Una chaqueta o abrigo, lo suficientemente largo para que cubra tus pies y piernas.

Lo que en realidad sucede:

Para hacer desaparecer tu pierna, detrás de la chaqueta lo que debes hacer es flexionarla, levantándola y apoyándote en la otra. Para que sea aún más divertido, puedes incluso descalzarte de la pierna “desaparecida”, dejando el zapato en el suelo.

Cuando tengas la pierna escondida, levanta ligeramente la chaqueta para dejar ver que una de tus piernas ha desaparecido. Recuerda no subir demasiado la chaqueta, en caso contrario se vería el secreto. Subirla a dos o tres palmos del suelo sería lo adecuado.

Para terminar, baja suavemente la chaqueta y aprovecha ese momento para calzarte el zapato. Después de un pase mágico, retira la chaqueta y descubre la reaparición de tu pierna.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

¿Sabes que puedes dejar una tiza pegada a la pizarra?
Sólo necesitas humedecer un poco uno de los lados de la tiza (con agua o saliva) y presionarla fuertemente contra la pizarra. La tiza se quedará pegada por arte de Magia.
Eso sí, este juego únicamente se puede realizar con tizas de las cuadradas, las que se usaban antiguamente. Todavía hay colegios que las utilizan. Seguro que tienes algún compañero que te puede proporcionar alguna.

CAPÍTULO 7

Matemagia. La magia de los números

"Con números se puede demostrar cualquier cosa"

THOMAS CARLYLE (1795-1881)
Historiador, pensador y ensayista inglés

Gracias a la Matemagia, la Magia con las matemáticas, los niños verán los números y las operaciones de otra forma. Con este capítulo te demostraré que las matemáticas también pueden ser divertidas, y que los números pueden ser motivo de juego, ilusión y entretenimiento. Al menos, le encontrarán una utilización más divertida y seguro que puede ayudar a muchos alumnos que tengan miedo o desconfianza ante las matemáticas, desarrollando su atención, concentración y cálculo mental, entre otras cosas.

Muchos de los problemas mágicomatemáticos que hoy

conocemos, emanan de tratados griegos donde los planteaban en forma de desafío. Otros tantos también provienen de cuentos hindúes, como el primer libro conocido del matemático Arayabhat, del siglo VI, en el que nos proponía una adivinanza matemática.

Hay muchas personas que pueden pensar que la mayoría de los juegos de entretenimiento y Magia con matemáticas están dedicados exclusivamente a personas con elevados conocimientos y que no se deberían hacer en el colegio. Yo opino todo lo contrario. Debemos fomentar este tipo de juegos y ejercicios para que estimulen su imaginación tratando de averiguar cómo lo hemos realizado e intentando hallar las posibles soluciones.

En este capítulo encontrarás infinidad de aplicaciones matemáticas clasificadas para aplicarlas con niños, y no tan niños. ¡A disfrutar con los números!

Magia con sumas y restas

Adivinación del número de lotería

Con este juego he llegado a sorprender a niños y a mayores. No lo pases por alto, ya que es muy fácil de realizar y merecerá la pena una buena presentación.

Lo que los niños ven:

En este juego, vas a simular en la clase un sorteo de lotería. Tres niños, al azar, nombrarán varios números. Después de hacer varias operaciones, el resultado coincide con una predicción hecha por ti, que estuvo desde el principio escrita dentro de un globo.

Lo que realmente sucede:

Para realizar este juego sólo necesitas escribir en un folio con números grandes la cifra: 1.089. Luego dobla el folio e introdúcelo en un globo o en algún lugar para que vean todos que esta allí desde el principio del “sorteo”. No dejes que nadie vea lo que hay escrito.

Hoy vamos a realizar un sorteo en la clase, pero me gustaría que vierais que yo he dejado un papel escrito dentro del globo. Para hacer el sorteo voy a elegir al azar tres niños que dirán un número de una cifra cada uno.

Pide a un alumno que vaya escribiendo en la pizarra los números nombrados, uno al lado del otro. Imaginemos que se trata de los siguientes números: 1,4 y 6.

A continuación pide que escriba el mismo número pero en sentido inverso.

146 invertido es 641

Seguidamente, deberá restar el menor del mayor.

$$641-146=495$$

Una vez obtenida la resta, pidamos que vuelvan a invertir el resultado y que esta vez sumen las dos cantidades.

$$495 + 594 = 1.089$$

Hecho todo esto, el resultado final siempre es el mismo, uses los números que uses: 1.089.

Con la excusa de comprobar que no ha habido ningún error de cálculo, haz que toda la clase participe repasando mentalmente las operaciones. Deja claro también que los niños que dijeron los números no estaban compinchados contigo. Haz hincapié en que si te hubieran dicho otros números hubiera salido otro resultado distinto, aunque tú sabes que realmente sí hubiera salido la misma solución.

Después de la revisión de lo sucedido pide a tu ayudante que mire qué hay escrito en el papel dentro del globo y prepárate para la ovación de tus alumnos cuando vean que tu predicción del número de la lotería coincide con el resultado escrito en la pizarra. Prueba a hacerlo con otros números y verás que siempre sale el mismo resultado.

Excepción: Existe *una única condición* para que este juego funcione. La condición es que no puede ser un número capicúa, es decir, que la primera cifra no sea igual que la última, ya que en

dicho caso, en la primera operación de invertir y restar, el resultado, obviamente, sería cero.

¡¡787 – 787 = 000!!

Nubes mágicas

Recuerdo este juego con mucho cariño. Me acuerdo que cuando tenía 9 años, mi padre trajo a casa unas tarjetitas en las que estaban escritos varios números. Yo pensaba un número y luego mi padre lo adivinaba. Era increíble, me lo hizo infinidad veces y siempre lo adivinaba. Una auténtica joya de juego.

Lo que los niños ven:

Pides a un alumno que piense un número del 1 al 31. Que no te lo diga. Les enseñas unas tarjetas mágicas y luego adivinas el número que ha pensado.

Lo que en realidad sucede:

Una vez que el ayudante piensa el número, entre el 1 y el 31, pídele que se concentre en él y dale las 5 nubes mágicas.

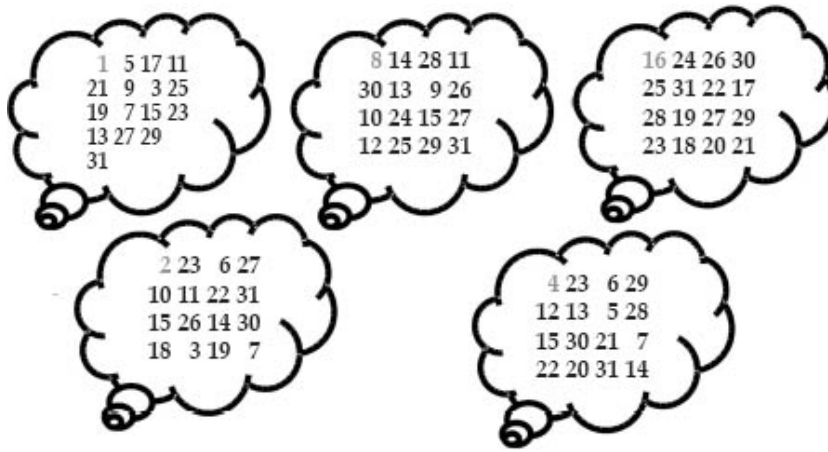
Dile que las mire y que te devuelva todas las cartulinas en las que aparece su número. Tan pronto como te las dé, podrás decirle exactamente qué número había pensando.

El secreto es muy sencillo, basta con que sumes los números que aparecen en la parte superior izquierda de las cartulinas que te ha ido entregando, es decir, en las cartulinas en las que sí se encontraba el número pensado. Por ejemplo, si eligió el número 23, te entregará las nubes en las que los números de la parte superior izquierda son el $1 + 2 + 4 + 16$, que sumados, dan 23.

Es muy importante que se fijen muy bien en todas las nubes, ya que los números están desordenados y si se equivocan al dártelas, el juego no saldrá bien.

Para evitar que te digan que tú miras los números y por eso sabes cuál es, tan pronto como recibas las nubes en las que aparece el número pensado, mira y recuerda el número superior izquierdo y coloca la nube boca abajo en un montón aparte. Haz lo mismo con las restantes y haz el cálculo mental para averiguar su número. De esta forma eliminarás cualquier duda o sospecha de que miras los números.

Otra idea es tener las nubes de distinto color, de tal forma que sólo con mirar el color de la nube, ya sabes cuál es el número superior izquierdo. De esta forma en ningún momento habrás visto los números impresos.



El sueño del 34

Para hacer este juego vas a contar a los niños que has tenido un sueño misterioso, en él aparecía un número gigante dibujado en una gran pared blanca.

Lo que los niños ven:

Se escriben en la pizarra 4 filas con 4 números, se eligen varios al azar y se tachan otros. Posteriormente se suman los no tachados y el resultado coincide con el sueño que tuviste y escribiste con anterioridad.

Preparación:

Escribe en un papel la visión de tu sueño. Esa predicción será el número 34. Escríbelo con números grandes y luego mételo en un sobre.

Lo que en realidad sucede:

Esta noche he tenido un sueño muy especial. En ese sueño aparecían 4 filas de números y un número escrito en una pared. Cuando me desperté escribí ese número y lo he guardado en este sobre.

Muestra el sobre pero no su interior. Colócalo en un lugar visible para todos. Luego escribe en la pizarra del 1 al 16 en cuatro filas correlativas.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

En mi sueño destacaban 4 números de esos dieciséis. Hoy quiero que seáis vosotros los que elijáis los números destacados.

Pides a un alumno que elija un número cualquiera y lo rodee. Una vez elegido, que tache todos los números que se encuentran en la misma fila y la misma columna.

Realiza esta misma operación un total de tres veces. Si se ha hecho bien, habrá tres números rodeados y sobrará uno sin tachar, que también se debe rodear.

Lo habéis elegido con total libertad ¿verdad? Vamos ahora a sumarlos y a comprobar si mi sueño fue real…

Pides al último alumno que te ha ayudado, que sume los cuatro números no tachados y el resultado mágicamente será 34. Igual al número que dejaste escrito en tu predicción.

Muestra el número que tenías escrito dentro del sobre y enseña que coincide con el resultado de la suma.

Como verás este juego no puede repetirse dos veces al mismo público, ya que, al tratarse de un juego automático, el resultado siempre es el mismo.

Veamos la explicación de este juego con un ejemplo:

Eligen el 7, tachan los números de su misma fila y columna, es decir, el 3, 11, 15, 5, 6 y 8:

1	2	~~3~~	4
~~5~~	~~6~~	(7)	~~8~~
9	10	~~11~~	12
13	14	~~15~~	16

Eligen el **9**, tachan el 10, 12, 1 y 13. Por último, eligen el **4**, tachan el 2 y el 16.

Han elegido el **7, 9, 4** y sobra el **14** que lo incorporamos a los tres elegidos. La suma de esos cuatro números es 34.

$$7+9+4+14=\ 34$$

Odiarás tu numero favorito

Con este juego más de un alumno tendrá una indigestión mágica de su número preferido.

Lo que los niños ven:

Un niño piensa un número entre el 1 y el 9. Después de hacer una multiplicación, el resultado total será el número pensado repetido muchísimas veces.

Lo que realmente sucede:

¿No os ha pasado alguna vez que habéis llegado a odiar alguna comida o bebida favorita, después de haberos dado un buen "atracón" de ella? A mí me pasó una vez con el número 8, por eso cada vez que escribo los números, nunca pongo el 8.

Escribes en la pizarra 12345679. Observa que el 8 no está.

Necesito a alguien que me diga su número favorito.

Pides a un alumno que piense y que te diga su número entre el 1 y el 9 (el 8 también lo pueden decir).

Ahora voy a conseguir que te indigestes de dicho número. Multiplica la cifra que está en la pizarra por… Para conseguir esta curiosidad lo único que debes hacer es multiplicar mentalmente la cifra que elija el alumno por nueve y el resultado multiplicarlo por la cifra que está escrita en la pizarra. Es decir si eligen el 1, debe multiplicar por 9; si es el 2 hazle multiplicar por 18; para el 3, por 27; para el 4, por 36, etc.

$$
\begin{array}{r}
12345679 \\
\times\ 36 \\
\hline
+\ 74074074 \\
37037037 \\
\hline
444444444
\end{array}
$$

Por ejemplo, un niño te dice que su número favorito es el 4. Entonces tienes que escribir 36 (el resultado de multiplicar 4x9) debajo del 12345679 para que lo multiplique. El resultado será 44444444 o, lo que es lo mismo, ¡Indigestión de cuatros!

Una mente milagrosa

Con el siguiente juego, vas a poder ilusionar a tus alumnos, haciéndoles creer que tienes una mente capaz de recordar gran cantidad de datos.

Lo que los niños ven:

Les das un papel en el que hay casi 50 cifras, con números menores de 70 y que están totalmente desordenados. Estando tú de espaldas, uno de tus alumnos tapa un número con una goma o sacapuntas. Tú, con solo echar un pequeño vistazo al papel, eres capaz de adivinar cuál es el número tapado. Además puedes repetirlo cuantas veces quieras.

Lo que realmente sucede:

Para hacer este juego te hará falta el siguiente cuadrado mágico:

20	49	61	11	40	31
55	17	47	34	69	14
27	48	41	8	33	23
6	35	26	15	44	56
29	64	9	50	12	42
3	28	18	22	43	36
10	39	51	1	30	21
45	7	37	24	59	4

No dudo que puedas hacerlo, pero en realidad no hace falta que

te aprendas de memoria todos esos números. Lo único importante es saber la pauta con la que se ha construido la matriz de números.

En nuestro caso, lo que debes hacer para conocer el número oculto es contar en diagonal 3 casillas (sin contar la tapada), en la dirección que puedas. Si al contar en diagonal has tenido que bajar, solo tienes que sumar 5 a ese número para conocer exactamente cuál es la cifra tapada. Si por el contrario, en lugar de bajar has subido, tendrás que restar 5 al número de dicha casilla para adivinar el número oculto.

Veamos un ejemplo. Si el que han tapado es el 50, podemos contar 3 casillas en diagonal hacia abajo. Llegamos al 45. Como hemos bajado tenemos que sumar 5 (45 + 5 = 50). ¡El número oculto es el 50!

Más magia con sumas y restas

✓ Una suma por adelantado

¿Qué te parecería poder adivinar una suma de varios números, con 4 cifras cada uno?

Lo que los niños ven:

Dos alumnos escriben, cada uno, un número de cuatro cifras. Tú otros dos. Cuando hacen la suma, el resultado, coincide con una predicción tuya.

Lo que en realidad sucede:

Escribe en un papel el número 19.998, dóblalo y dáselo a un alumno para que lo guarde en su bolsillo.

En la pizarra un alumno escribe un número de cuatro cifras, inmediatamente después escribes tu otro número de cuatro cifras debajo del primero. Ahora otro alumno escribe debajo del tuyo otro número de cuatro cifras. Y para terminar tú vuelves a escribir un número de cuatro cifras.

Una vez hechas todas estas operaciones, suman los cuatro números y el resultado coincidirá con el de la predicción que tenía el alumno en el bolsillo.

El secreto de este juego consiste en que tus números son

respuestas a los que los niños escriben. A cada número que ellos escriban, tú vas a escribir otro de tal forma que sumados den 9999, de modo que si el número escrito es el 4156, tu número será el 5843 (4156 + 5843 = 9999). Fíjate que cada número que tú escribes es el complemento de 9.

Lo entenderás mejor con un ejemplo:

```
   5473 – alumno        3+6=9, 7+2=9, etc...
   4526 – maestro
+  8691 – alumno
   1308 – maestro
 ---------
  19.998
```

✓ Sumar en un segundo

Este juego es una variante del anterior. Éste, al contrario que el primero, puede realizarse varias veces, ya que siempre sale un resultado distinto.

Lo que los niños ven:

Entre tus alumnos y tú escribís siete números de 3 cifras. Cuando termináis de hacerlo, y en menos de un segundo, dices el resultado total de la suma. Una vez realizada la suma por ellos comprueban que tu resultado es correcto.

Lo que realmente sucede:

De los 7 números que se van a escribir, 3 los escriben los niños y 4 los escribes tú. Al igual que en el otro juego, los números que tú escribas deben sumar nueve con su correspondiente de arriba, a excepción de tu primer número, que puede ser distinto cada vez y es el que hará que cambie el resultado final.

Vamos por orden:

• Un niño escribe un número, tú escribes otro cualquiera.

• Un niño escribe otro número y tú a continuación escribe otro que completa 999 del primer número escrito por el primer niño.

• Un niño escribe el último número y tú escribes la respuesta al número escrito por el segundo niño.

• Para finalizar escribes un número que es tu última respuesta al número escrito por el tercer niño.

Para saber cual será el resultado, tienes que restar 3 a tu primer número (el que no era respuesta de ninguno) y sumarle 3000.

Ya que sabemos que los tres números que digan tus alumnos junto con los tuyos, van a sumar en total 999 x 3 = 2997; es decir 3000 menos los 3 que vas a quitar a tu primer número.

Veámoslo con un ejemplo:

Un alumno escribe	456
Tu número para despistar	178
Un alumno escribe	324
Tú escribes	543
Un alumno escribe	879
Tú escribes	675
Tú escribes	120

Observa que:

456	324	879
+ 543	+ 675	+ 120
999	999	999

Puedes hacer este juego como exhibición de velocidad en la suma mental o, si quieres, hacerlo más mágico: diles que sabes qué número va a salir después de hacer una suma con números que ellos digan.

Como tú sabes qué valor va a quedar en el total de la suma, puedes escribir tu "predicción" en un papel con el resultado y que lo guarde un alumno.

Al finalizar la operación muestra el papel para que comprueben tu pronóstico.

Adivinar un número

Lo que los niños ven:

Pides a un voluntario que escriba una serie de números. Al sumarlos, el resultado coincide con un número que tú, con anterioridad, habías escrito y metido en un sobre.

Lo que en realidad sucede:

Antes de comenzar el juego debes escribir en una hoja de papel un número de cuatro cifras que equivalga al doble del año en el que estés viviendo, por ejemplo: 2013 = 4026; 2014 = 4028, etc. Después coloca ese papel dentro de un sobre y ciérralo. Ese número será el que adivines.

Ahora vienen las operaciones mágicas:

• Pide a un alumno que escriba en la pizarra el año en el que nació.

• Debajo que escriba el año en el que sucedió algo importante en su vida (por ejemplo el año en el que hizo su comunión o hizo un viaje importante).

• Luego los años que ha cumplido en este año o los que va a cumplir.

• Finalmente los años que han pasado desde el suceso importante.

Después de hacer todas estas operaciones deberá sumar todo.

Mágicamente, cuando abra el sobre, el resultado de la suma coincidirá con el número que habías escrito y guardado antes de comenzar.

Veamos un ejemplo: Predicción 4026 (Suponiendo que el año en curso sea el 2013).

```
  1998 – año de nacimiento
  2006 – año del suceso importante
+   15 – años que tiene el niño
    7 – años desde el suceso
-------
 4.026
```

Existen muchas versiones para hacer estos juegos. En ellos adivinas un número pensado por alguien, haciendo únicamente algunas operaciones. Aquí te dejo dos formas de hacerlo, muy fáciles de realizar.

• Variante 1ª

Antes de comenzar debes apuntar un número en un papel y dejarlo doblado a la vista de todos, por ejemplo, pegado con un trozo de celo en la pizarra.

Ahora dile a un alumno que piense un número del 1 al 10, que lo multiplique por 2. Al resultado obtenido, que le sume el número que tú le digas, por ejemplo el 8 (este número que tú le dices es el doble del que has apuntado en el papel al principio, en este ejemplo el número anotado es el 4).

Luego el resultado debe dividirlo por 2 y restarle el número que ha pensado al principio, el resultado obtenido será el 4.

Ejemplo:
Número escrito: 4
Número pensado: 5

$$5 \times 2 = 10$$
$$10 + 8 = 18$$
$$18 / 2 = 9$$
$$9 - 5 = 4$$

• Variante 2ª

Esta es una forma fácil y rápida de adivinar un número pensado. Piensan un número. Lo doblan (multiplicarlo por 2). Le suman 5 y al resultado que obtengan lo multipliquen por 5.

Ahora que te digan el resultado total. Para adivinar el número que pensaron, tan solo resta mentalmente dos unidades a las decenas y tendrás el número que hayan pensado.

Ejemplo:
Número pensado: 8

$$8 \times 2 = 16$$
$$16 + 5 = 21$$
$$21 \times 5 = 105$$
$$\text{Decenas: } 10 - 2 = 8$$

¡8, el número pensado!

El más rápido en sumar

Con este juego conseguirás crearte la fama de que eres uno de los "profes" más rápidos en sumar. En menos de 3 segundos podrás sumar 9 o más números de 1 o 2 cifras.

Lo que los niños ven:

Utilizando un calendario grande de los que se tienen en los colegios, un alumno selecciona un cuadrado que abarque 9 números. Tú, en menos de 3 segundos, podrás decirle cuál es la suma total de esos números, debido a tu "gran capacidad mental". El reto se complicará aun más, cuando le pidas que seleccione un cuadrado con 20 números.

Lo que necesitas: Un calendario, a ser posible con números grandes.

Lo que en realidad sucede:

Pide a un voluntario que dibuje un cuadrado en un mes del calendario de forma que abarque 9 números, o lo que es lo mismo, un cuadrado de 3x3. Tú podrás saber cuál es el resultado total de la suma simplemente mirando el número central de ese cuadrado y multiplicarlo por 9.

Cuando el número central es de dos cifras, hay un pequeño truco para multiplicarlo rápidamente por 9. Todo lo que tienes que hacer es multiplicarlo por 10 (añadiéndole un 0) y luego réstale el número multiplicado.

Ejemplo:

ABRIL

L	M	M	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	(16)	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Fíjate que el número central del cuadrado es 16, por lo tanto 16x10= 160. Luego le restamos ese mismo número 160-16 y el resultado es 144. Si sumas todos los números de ese cuadrado obtendrás lo mimo. Con un poco de práctica conseguirás hacerlo rápidamente.

2ª Parte del juego

Para hacer la segunda parte de este juego, pídele que encuadre el grupo de 20 números que quiera, haciendo un cuadrado con 4 filas x 5 columnas, como podréis ver en el ejemplo de abajo (en algunos años con el mes de febrero no se puede hacer).

Esta vez, tardarás aún menos en decirle el resultado total de la suma. El secreto: sumar el número más pequeño y el mayor de dicha selección y multiplicarlo por 10. Así de fácil, sumar esos dos números y añadirles un 0.

En nuestro ejemplo:

Número menor: 4
Número mayor: 29
4 + 29 = 33
33 x10 = 330

MAYO

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

¿Quién llegará al 100?

Este es un juego para hacer entre dos personas. Consiste en contar hasta cien, alternándose y sumando un número del 1 al 10 cada vez. La única condición es que cada uno no puede avanzar más de diez números en cada turno. Quien diga el número 100 será el vencedor.

Por ejemplo: Uno comienza contando hasta el 7, nosotros añadimos 5 (haciendo uso de los dedos de la mano para hacerlo de forma más visual) hasta el 12, así sucesivamente. Gana quien llegue al 100.

Cómo hacerlo:

Es muy fácil de aprender. Una vez que conoces la fórmula, es casi imposible perder. Para ganar este juego es necesario ser el primero en llegar a 89, si lo haces, tu contrario deberá decir forzosamente un número cualquiera entre 90 y 99, ambos incluidos, ya que el avance máximo es de 10. Con lo cual a ti, te resultara realmente fácil llegar al 100.

¿Y cómo garantizar ser el primero en alcanzar el 89…? Pues, debido a lo que te he dicho anteriormente, primero has debido llegar a 78, y antes a 67, y a 56, y a 45, y a 34, y a 23, y a 12. Así que una vez que consigas entrar en esa serie, no te salgas de ella y ganarás.

UNA MULTIPLICACIÓN CURIOSA

¿Sabes cuánto es el resultado de multiplicar 111111111 x 111111111?

Prueba a hacerla y verás que curioso…

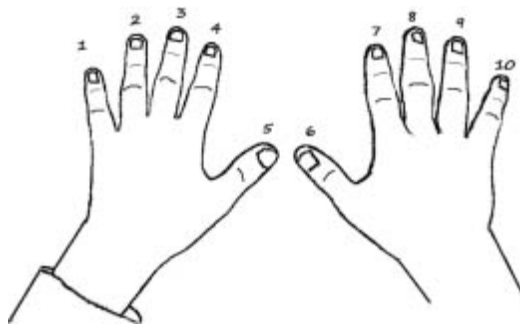
Magia con multiplicaciones y divisiones

Calculadedos

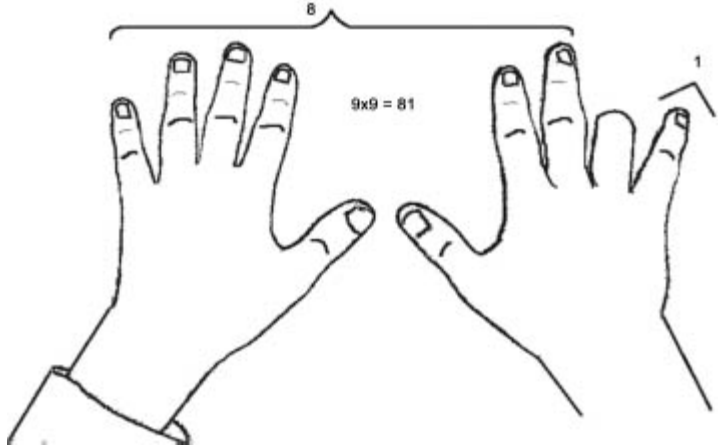
Seguro que conoces a muchas personas que pueden sumar, incluso restar con los dedos ¿verdad? Pero, ¿conoces a alguien que multiplique con ellos?

Con esta curiosidad mágica podrás enseñar a tus alumnos cómo multiplicar con los dedos. Aunque eso sí, sólo te va a servir para multiplicar por la tabla del 9.

Para seguir mejor la explicación coloca ambas manos con los dedos extendidos sobre una mesa y numéralos de forma que el número 1 sea el meñique de la mano izquierda y el meñique de la derecha sea el 10.



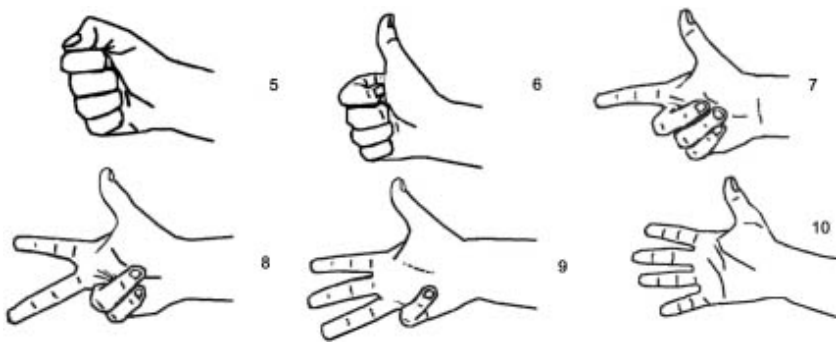
Por ejemplo si deseas multiplicar 9 x 9, dobla el dedo número 9. Ahora fíjate en lo siguiente: la cantidad de dedos que quedan extendidos en la parte izquierda es exacta al primer dígito del resultado: 8; en cambio los dedos que te sobran hacia la derecha es el segundo dígito: 1. Con lo cual 9 x 9 = 81. Curioso, ¿verdad? Prueba a hacerlo con los otros dedos.



• Variante para multiplicar por 5, 6, 7, 8, 9 y 10

Existe un método, de origen ruso, con el que podrás multiplicar dos números entre el 5 y el 10. Eso si, te advierto que no será tan fácil como el anterior.

Debes aprenderte el siguiente código. Con la mano cerrada, tal y como muestra la imagen, a cada número le asignaremos levantar algunos dedos. De forma que los números del 5 al 10 quedarían simbolizados en nuestra mano de la siguiente manera. El cinco: no levantamos ningún dedo; el seis: sólo levantamos el pulgar; el siete: el pulgar e índice; el ocho: pulgar, índice y mayor; el nueve: pulgar, índice, mayor y anular; el diez: los cinco dedos extendidos.



Al hacer esto con las dos manos, se nos quedan algunos dedos extendidos y otros cerrados ¿verdad? Bien, pues los que nos quedan extendidos al sumarlos, serán las decenas. Y los que nos quedan

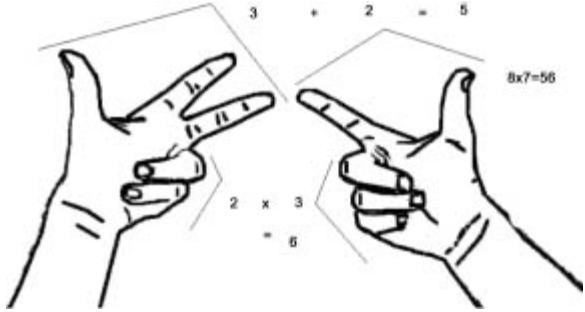
cerrados, los multiplicamos entre si y tendremos las unidades.

Te lo aclararé mejor con un ejemplo. Imagínate que queremos multiplicar 8 x 7. En una mano tendremos tres dedos extendidos y dos recogidos (el ocho) y en la otra 2 extendidos y 3 recogidos (el siete).

Los dedos extendidos se suman. $3+2=5$, las decenas son 5.

Los dedos recogidos se multiplican entre si. $3x2=6$, las unidades son 6.

Con lo cual el número que sale es 56, y estaría correcto ya que 8 x 7 = 56.



Prueba con tu "calculadora manual" a hacer todas las multiplicaciones de entre esos números y comprueba que siempre funciona. ¡Pura Matemagia!

Elevar al cuadrado en un tiempo Record

Os voy a explicar cómo elevar al cuadrado un número de 2 cifras a una velocidad casi milagrosa. Eso sí, tiene una condición: que sean números de dos cifras que terminen en 5.

La forma de hacerlo es la siguiente: el procedimiento normal para elevar al cuadrado cualquier número de dos cifras seria multiplicarlo por si mismo, así:

$$\begin{array}{r} 25 \\ \times 25 \\ \hline ? \end{array}$$

Para hacerlo tan veloz como un jaguar debes multiplicar la primera cifra por la inmediatamente superior a ella, a continuación añade detrás del resultado el número 25.

Veamos algunos ejemplos:

25^2 --- 2 x 3 = 6. 6 unido a 25 = 625 es el cuadrado de 25.

65^2 --- 6 x 7 = 42. 42 unido a 25 = 4225 es el cuadrado de 65.

Una división curiosa

Con este juego puedes conseguir motivar a los alumnos que tienen atascadas las divisiones.

Cómo realizarlo:

Haz que un alumno piense un número de 3 cifras y que lo escriba. Luego que coloque a su derecha ese mismo número.

Si por ejemplo ha pensado el 547, seria 547547.

Luego que lo divida entre 7. Mientras realiza la división, comenta que el 7 es un número muy malo como divisor, y que muy pocas veces se logran con él divisiones exactas en las que nos den de resto cero.

547547: 7 = 78221

Una vez hecha esta primera división, nos saldrá exacta. ¡Sorpresa!

Luego haz que dividan el resultado entre otro número divisor difícil, el 11. Le volverá a salir una operación exacta.

78221: 11 = 7111

Para hacerlo más difícil y para finalizar, que el resultado de esta segunda división, lo dividan entre 13. Podrás comprobar que sigue dando una operación exacta y que el resultado es la cifra que había pensado al principio. ¡Otra curiosidad matemática para aplicar en clase!

7111: 13 = 547

Pares e impares

Estos dos juegos son geniales si estás trabajando en matemáticas

las propiedades de los números pares e impares.

¿Quién ganará la moneda?

Cómo hacerlo:

Dibuja con tiza en la pizarra una moneda y 40 rayitas o pequeños objetos (círculos, cuadraditos…). Propón a algún alumno el siguiente juego:

Este juego consiste en tachar objetos. En cada partida sólo pueden jugar dos jugadores. Cada participante podrá tachar únicamente 1, 3 ó 5 objetos, por turno. Ganará la moneda aquel que tache el último objeto.

Deja siempre a tu contrincante empezar primero y tú serás el vencedor… ¿por qué? El 40 es un número par y el primer jugador dejará en la pizarra cantidades impares, y tú siempre dejarás cantidades pares, por lo que el jugador que empiece el primero está forzado a perder.

Te habrás dado cuenta que no es obligatorio hacerlo con 40 objetos. Puedes hacerlo con cualquier número par. ¡Pruébalo!

Adivinar... ¿pares o nones?

Cómo hacerlo:

Se le dice a un alumno que tome unos cuantos trozos de papel o pequeños objetos. Ahora que se quede con un número par en una mano y un número impar en la otra.

Que multiplique los de la mano derecha por 2 y los de la mano izquierda por 3.

Una vez hecha las dos operaciones, deben sumar los resultados de los productos.

Si el resultado de la suma es un número par los papeles que tiene en la mano izquierda son pares y los de la mano derecha impares.

Si, por el contrario, el resultado es impar serán impares los papeles que tiene en la mano izquierda y pares los de la derecha.

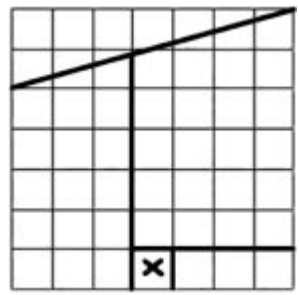
Cuentos matemáticos mágicos

Qué hacer para que las matemáticas fallen

Con esta graciosa historia puedes conseguir hacer que las matemáticas fallen.

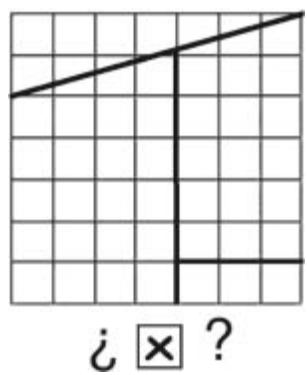
Cómo hacerlo:

Enseña el papel cuadriculado de 7 x 7. Deja que un ayudante cuente el número de cuadritos en la superficie total. El resultado será 49 cuadros.



El pasado sábado hicimos una fiesta de cumpleaños en casa de un amigo. Nos los pasamos genial, pero al final de la fiesta cuando estábamos ayudando a recoger, se nos cayó una vela y se nos quemó la alfombra, haciendo un enorme agujero en ella. Se la llevamos a un amigo mago y nos dijo que no nos preocupáramos. Él se la llevó, le dio una serie de cortes y luego la cosió. ¡El agujero había desaparecido y la alfombra seguía midiendo lo mismo!

Tienes que fabricarte una figura de 49 cuadritos como la del dibujo. Luego recórtala por las líneas marcadas en negrita. Deja aparte el cuadrito que simboliza la parte de alfombra quemada.



Ahora viene la Magia… sin hacer nada extraño ¡vas a hacer aparecer un cuadrado! Coloca las piezas recortadas de la siguiente manera.

Deja que tu ayudante cuente el número total de cuadrados y será, al igual que al principio, 49 cuadraditos. ¡Has recortado un cuadrito pero la alfombra está intacta!

Mis historias en el cole o cómo conseguir buenas notas

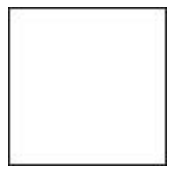
Una vez con 8 años tuve un curioso examen: solamente tenía tres preguntas. Dos eran de matemáticas y una de inglés. Desgraciadamente no estudié nada, aun así, saque un 10. ¿Queréis saber como lo conseguí?

Este era el examen:

1ª) Completa la tabla del 9.

9 x 0 =
9 x 1 =
9 x 2 =
9 x 3 =
9 x 4 =
9 x 5 =
9 x 6 =
9 x 7 =
9 x 8 =
9 x 9 =
9 x 10 =

2ª) Divide la siguiente figura en 4 triángulos equiláteros.



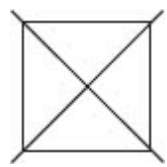
3ª) Escribe en inglés la siguiente palabra:

NARIZ

No había estudiado mucho, así que me dispuse a hacer lo que sabía del examen. Nueve por cero, por uno y por diez son fáciles… y las contesté. Como luego no sabía qué contestar, me dediqué a calcular cuantos fallos tendría en la primera pregunta…

9 x 0 = 0		9 x 0 = 0
9 x 1 = 9		9 x 1 = 9
9 x 2 = 1 (fallo)	*¡Ocho fallos! Eran demasiados.*	9 x 2 = 1 8 (fallos)
9 x 3 = 2 (fallos)		9 x 3 = 2 7 (fallos)
9 x 4 = 3 (fallos)	*Así que los volví a contar. Esta vez de abajo a arriba.*	9 x 4 = 3 6 (fallos)
9 x 5 = 4 (fallos)		9 x 5 = 4 5 (fallos)
9 x 6 = 5 (fallos)		9 x 6 = 5 4 (fallos)
9 x 7 = 6 (fallos)	*¡Vaya, realmente eran ocho fallos!*	9 x 7 = 6 3 (fallos)
9 x 8 = 7 (fallos)		9 x 8 = 7 2 (fallos)
9 x 9 = 8 (fallos)		9 x 9 = 8 1 (fallo)
9 x 10 = 90		9 x 10 =90

2ª) Divide la siguiente figura en 4 triángulos equiláteros.



3ª) Escribe en inglés la siguiente palabra:

NARIZ = Nose

Veamos la segunda pregunta… Como no tenia ni idea…, ¡la taché!

Y por último… la pregunta de inglés… No la sabía, así que escribí que no lo sabía…

Todas esas fueron mis respuestas. ¿Entiendes ahora porque saqué la máxima nota? ☺

☆ Magia ☆
con la calculadora

La calculadora constituye un recurso más dentro del área de matemáticas y es de gran utilidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Desde el campo de la Magia, podemos potenciar y

favorecer el uso de la calculadora como recurso didáctico.

Dentro de la gran gama de posibilidades didácticas que ofrece una calculadora, en este apartado aprenderás la creación de "resultados-palabras", o lo que es lo mismo, números, que girando la calculadora 180 grados nos muestran pequeñas palabras. Lo ideal es presentarlas con historias cortas y operaciones sencillas que lleven a conseguir esos "resultados-palabras".

Recuérdales que deben girar sus calculadoras para "leer" los resultados.

✓ Mi amigo Donald

El pasado septiembre llegó a la escuela un niño inglés. Se llama Donald. Es muy simpático y siempre está gastando bromas y haciendo travesuras. Lo último que se le ocurrió fue saludarnos a través de su calculadora:

• Escribe un número que dé mala suerte, me dijo Donald.

• Entonces escribí el 13.

• Bien... Multiplícalo por 99, que es mi número capicúa preferido. Luego súmale 2. Cuando tengas el resultado multiplica el total por 3.

Ahora el resultado obtenido divídelo entre 5000.

• Después de hacer todas las operaciones, giré mi calculadora y encontré el saludo de mi amigo inglés.

Operaciones:

13 x 99 =1287
1287+2=1289
1289 x 3=3867
3867: 5000=
???

✓ Un accidente afortunado

En los informativos de la radio han avisado que un Peugeot 504 y un Fiat 128 han chocado hoy a las 12 y 43 hrs. de la tarde. Estaban muy contentos por cómo habían salido los pasajeros. ¿Sabes decirme cómo estaban?

Operaciones:

504128 + 1243 =
???

✓ ¡¡¡Qué frío!!!

El congelador de mi casa marcaba 0.1 grados centígrados. Metí dentro un vasito con 0.6314 litros de agua, y luego disminuí la temperatura a 0º centígrados y esperé unas horas. Cuando volví el agua ya no estaba… ¿En qué se había transformado…?

Operaciones:

0.1+0.6314+0=
???

✓ ¡¡¡Qué calor!!!

En una famosa fábrica de helados al sur de España hay 350 congeladores llenos de helados. En cada congelador caben 200 litros de delicioso helado. Aparte también tienen otra cámara frigorífica con 573 litros.

El pasado 4 de agosto la fábrica se quedó sin electricidad y al cabo de unas horas todos los helados se derritieron.

¿Sabes quién fue el culpable de ese desastre?

Operaciones:

350 x 200 + 573 =
???

✓ ¿Cuándo naciste?

Los alumnos, siguiendo tus indicaciones en sus calculadoras, obtendrán sus fechas de nacimiento como resultado.

Para conseguir este efecto matemático, deben seguir las instrucciones paso a paso al pie de la letra y no fallarán.

- Pon el día que naciste.
- Multiplícalo por 4.
- Súmale 13.
- Multiplícalo por 25.
- Réstale 200.
- Suma el número del mes que naciste.
- Multiplícalo por 2.
- Réstale 40.
- Multiplícalo por 50.
- Suma los dos últimos números del año que naciste.
- Resta 10500.

El resultado que obtendrán será la fecha de su nacimiento, con el formato día, mes y año (dd/mm/aa).

✓ El 8 acróbata

En este sencillo juego, conseguirás que el número 8 haga una teatral pirueta saltando desde el final de un número al principio. Los pasos que deben seguir los niños son los siguientes:

1. Deben teclear el número 68888889.
2. A continuación pulsar el símbolo + y luego el cero.
3. Después, pulsar la tecla CE.
4. Ahora deben teclear el número 12345678. Fíjate que el 8

está al final del número, en la última posición.

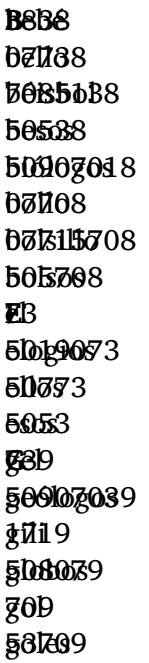
5. Para finalizar deben teclear el signo + y justo cuando se pulsa el signo de sumar, el 8 saltará para colocarse al principio del número, quedando por lo tanto el número 81234567.

Una vez aprendido los pasos del juego, los niños pueden hacerlo más mágico si se lo hacen a sus amigos o familiares. Lo harán de la siguiente manera. Tienen que preparar secretamente los pasos 1 y 2. Con el amigo delante, pulsan CE para comprobar que no hay operaciones pendientes (también podrían pulsar la tecla MR para ver que no hay números guardados en la memoria).

Luego dejan que el espectador escriba el número 12345678 y pulsa la tecla +. Todos pueden comprobar que la última cifra ha saltado hasta colocarse la primera.

✓ Algunas palabras que se pueden escribir con una calculadora

Te incluyo esta resumida lista de palabras que se pueden escribir con una calculadora, para que seas tú o tus alumnos quienes ideen nuevas historias.



☆ Adivinanzas matemágicas

A los niños les encantan este tipo de adivinanzas. Además, al ser tan cortitas, las puedes usar en cualquier momento para hacerles pensar.

- **¿Cómo conseguir que, añadiendo únicamente un palito, las igualdades sean correctas?**

9:50 = 10 10
5 + 5 + 5 = 550

9:50 = 10 – 10 en horas
5 4 5 + 5 = 550

- **¿Cómo consigues explicar que la mitad de 12 sean 7?**
  Utilizando números romanos XII VII

- **¿Cuánto tiempo necesitamos para cocer un huevo duro?**
  Por muchas soluciones que te den, me temo que un huevo duro ¡ya está cocido!

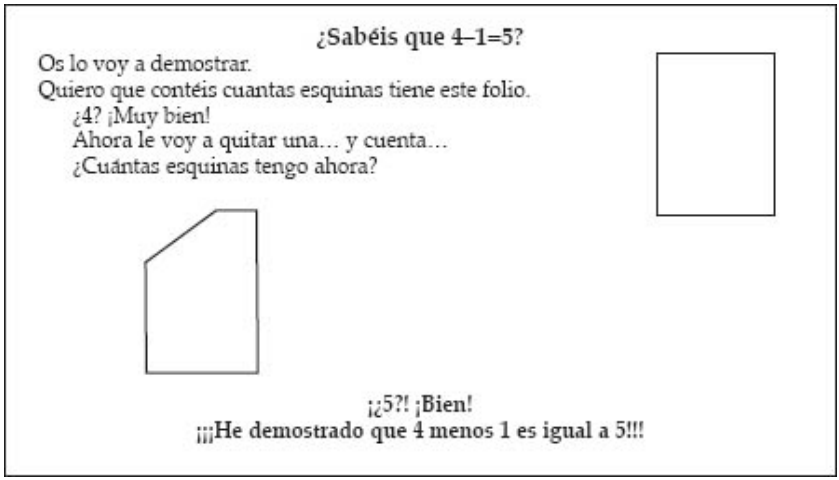
- **A un manzano me subí**

A un manzano me subí
que con manzanas hallé.
Si manzanas no cogí y
manzanas no dejé…
¿Cuántas manzanas hallé?

La solución de este enigma se basa en la gramática y en el uso del singular y el plural. En el manzano sólo había dos manzanas. Se explica entonces que se cogiera únicamente una manzana, con lo cual no cogí "manzanas". Y se dejó una sola manzana, por lo tanto no se dejaron "manzanas".

- **¿Cómo es posible que si le quito uno a diecinueve me dé como resultado veinte?**
  Si escribimos diecinueve con números romanos (XIX) y le quitamos el palito central, es decir uno, nos quedará XX, y XX en números romanos es igual que veinte. Con lo cual 19 – 1 = 20.

- **¿Cuántas veces podemos restar 5 a 25?**
  Una vez solamente, porque 25 - 5 = 20
  Si quisiéramos restárselos más veces no se lo restaríamos a 25, sino al 20, luego al 15, luego a 10…



Adivinación de una carta pensada

Muchos juegos de cartas dependen, bien de la habilidad de quien los haga o bien de la forma en que se preparan las cartas. Este juego no tiene que ver ni con sutilezas de movimiento, ni con preparaciones previas. Es un juego de los que se denominan automáticos, ya que jamás fallan por tener un fundamento puramente matemático.

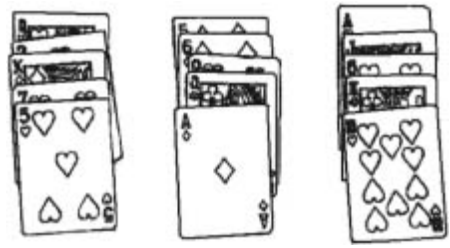
Lo que los niños ven:

Vas mostrando cartas a un alumno y él piensa una. Después de hacer un ritual mágico, averiguas la carta que había pensado.

Lo que en realidad sucede:

Toma 15 cartas de una baraja de cartas (da igual que sean de póquer o baraja española). Enséñaselas a uno de tus alumnos y pídele que piense mentalmente en una de ella. Insístele en que la recuerde bien.

Mezcla las cartas y colócalas en tres hileras con cinco cartas cada una. Fíjate que debes hacerlo con las caras hacia arriba y de la siguiente manera: coloca una carta en la mesa, la siguiente a su izquierda y la siguiente a la izquierda de esta última. La 4ª carta colócala encima de la primera carta que pusiste, la 5ª encima de la segunda, y así hasta repartir las 15 cartas.



Pregúntale en qué hilera está la carta pensada. A continuación recoge las cartas, dejando la fila que contiene la carta en segunda posición, es decir, en medio de las otras dos filas. Asegúrate de no alterar el orden en el que fueron colocadas.

Distribuye las cartas formando otros tres montones, de la forma anteriormente explicada. De nuevo pregunta en cuál de ellos se encuentra la carta, y vuelve a tomar todas las cartas, con la precaución de que el montón "especial" esté entre los otros dos restantes.

Por última vez, coloca las cartas en tres hileras y que te diga en qué hilera se encuentra su carta. Atención: ahora la carta pensada se encuentra en la tercera posición de esa fila.

Llegados a este punto puedes señalarla directamente, cosa que no te recomiendo, o bien recordar la carta y pedirle que mezcle bien las cartas para que luego, y dramatizándolo, puedas adivinársela.

Viajando con mi mascota

Este es un fabuloso juego en el que leerás la mente de una clase entera. Gracias a las propiedades de este juego, lo puedes hacer incluso por teléfono a tus amigos o a personas ciegas.

Lo que los niños ven:

Les pides a varios alumnos que piensen en un número cualquiera. Después de un "ritual mágico", piensan en un animal y un país. Al final adivinas lo que estaban pensando.

Lo que en realidad sucede:

Este juego matemático funciona gracias a las propiedades mágicas del número 9. Pide a tus alumnos que sigan las siguientes instrucciones con papel y lápiz en la mano para evitar errores de

cálculo.

- Piensa cualquier número entre 1 y 9.
- Multiplícalo por 9.
- Suma las dos cifras del resultado.
- Réstale 5 a ese número.
- Relaciona el resultado con una letra del abecedario. De forma que 1 sea A, 2 sea B, 3 sea C, 4 D, etc.…
- Piensa en un país que empiece con esa letra.
- Con la siguiente letra piensa un animal. Por ejemplo, si has pensado un país con la A, ahora piensa un animal con la B, y así sucesivamente.

Ahora diles que imaginen que viajan a ese país y que llevan a ese animal de mascota… Pon cara de sorpresa y diles que…

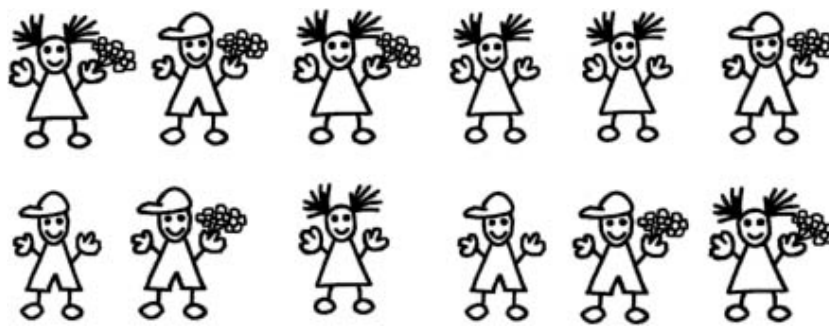
¡No se puede llevar a Dinamarca un elefante como mascota!

Este juego funciona siempre ya que cualquier número entre 1 y 9 multiplicado por 9 dará como resultado un número de dos cifras que sumados siempre será 9. Con lo cual al restarle 5 siempre se obtendrá 4, por lo que la letra que le corresponde es la D. El único país conocido que comienza por esa letra es Dinamarca.

Con respecto a la elección del animal puede suceder que piensen en un Erizo, en vez del Elefante. Para asegurar tu respuesta, pídeles que piensen en *un animal que no quepa en la clase*. De esta forma la respuesta será 100% segura.

El jardín mágico

En este dibujo hay niños y niñas en un jardín mágico. Toma un lápiz y rodea con un círculo a algunos de los niños y niñas que hay en él.



Ahora usa una hoja de papel en blanco para hacer las operaciones del siguiente puzzle mágico.

Apunta el número de niños que hayas rodeado y luego multiplica ese número por 2. A continuación, súmale 3 a tu respuesta.

Ahora multiplica el resultado por 5.

A ese resultado suma el número de niñas que hayas rodeado y multiplica el resultado por 10.

A ese resultado tienes que añadirle el número total de niños y niñas que hayas rodeado y que sostengan flores.

Resta 150 del total.

Tu respuesta será un número de tres dígitos.

Ahora mágicamente el primer dígito es el número de niños que rodeaste al principio. El dígito central es el número de niñas que has rodeado y el último dígito es el número de niños y niñas rodeados con flores.

CAPÍTULO 8

La Magia de las palabras. Lo que la magia nos cuenta

"Si quiere que su hijo sea inteligente, cuéntele historias; si quiere que sea más inteligente, cuéntele más historias"

ALBERT EINSTEIN (1879-1955)
Premio Nobel de Física

En este capítulo se unirán dos artes: el arte de la Magia y el arte de contar cuentos. Ambos son excelentes recursos para usarlos con los niños en la escuela.

Los cuentos son una vertiente del arte de motivar. Unas simples letras unidas, un toque de magia y... ¡ya está! No hay nada imposible, son palabras encadenadas que hacen que niños y mayores se escapen de la monotonía, pasando fabulosamente a mundos de ensueño.

Los cuentacuentos muestran su magia con sus historias. Para ellos, conseguir hacernos gozar con sus aventuras, es tan importante como para los Magos conseguir el asombro. Así que prepárate para unir tus dotes de Mago y Cuentacuentos. ¡La unión será asombrosa!

Estos **cuentos mágicos**, que a continuación aprenderás, los puedes usar para sensibilizar a tus alumnos sobre el disfrute de una buena lectura. También puedes animarles a leer nuevos libros, a que ellos escriban con sus propias palabras las historias que tú les cuentas, pueden cambiarles el final o se pueden inventar nuevas historias, las pueden escenificar frente a sus compañeros, etc. De esta forma, y a modo de juego, tus alumnos podrán desarrollar las habilidades para contar y presentar cuentos, uniendo el lenguaje oral y la expresión corporal.

☆ La historia de los lobos y las ovejas ☆

Este es unos de mis juegos favoritos. Lo puedes hacer en tu aula, en el patio del recreo, en la playa... Puedes representarlo con piedras, con monedas, con tizas, con trocitos de papel, y además, combina la poesía del cuento con la magia que sucede. Todo aquel que vea este juego pensará que te has llevado horas ensayando y en realidad es muy fácil de hacer. Una maravilla.

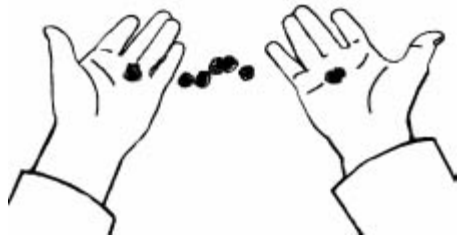
Lo que los niños ven:

Cuentas la historia de dos lobos que quieren apresar a cinco ovejitas sueltas en un prado (personajes simbolizados por bolitas de plata). Cada lobo las atrapa, una a una, dentro de sus cuevas (representadas por las manos). Después de contar la historia, revelas que todas las ovejas han ido a parar a una cueva, separadas de la otra cueva en la que están únicamente los dos lobos. Han viajado mágicamente.

Lo que necesitas: Siete bolitas de papel de plata, del mismo tamaño y forma. También pueden ser piedrecillas, monedas, tizas, etc... pero con la forma y el tamaño similares.

El cuento:

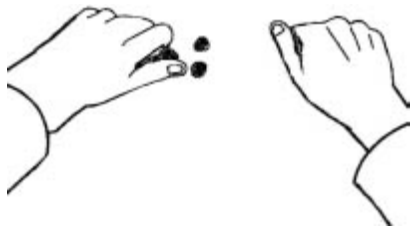
Hace mucho tiempo cinco ovejitas pastaban tranquilamente en su pasto. No muy lejos de allí, en dos sombrías cuevas, sendos lobos esperaban el momento oportuno para que las ovejas pasaran a formar parte de su sustento.



Toma dos bolitas, una con cada mano. Representando los lobos y sus cuevas. Deja las otras cinco en la mesa.

Aprovechando el descuido de los pastores, los lobos capturaron, una a una, todas las ovejitas. ¡Una, dos, tres, cuatro y cinco!

Recoge una a una las cinco bolitas, alternando las manos y empezando con la mano derecha (no olvides este detalle).



Haz estos movimientos muy claritos para que no haya duda que las estás recogiendo alternativamente: derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha. Ahora cierra tus manos y continua la historia.

De pronto, los cuidadores advirtieron que las ovejitas no hacían ruido, así que corrieron al prado a ver que sucedía. Por suerte para ellas, los lobos se percataron y volvieron a soltarlas rápidamente de nuevo en el prado: ¡Una, dos, tres, cuatro y cinco!

Vuelve a colocar las cinco bolitas en la mesa, una a una. Alternando las manos, pero esta vez comienza a dejarlas por la mano izquierda. Cuando sueltes la última bolita de esta mano, tienes que hacerlo de forma que parezca que todavía te queda una dentro de ella, con los dedos cerrados. Recuerda que el público cree

que tienes una bolita en cada mano.

Si has hecho todo bien hasta ahora, tu mano izquierda estará vacía y en la derecha tendrás dos bolitas. Debes continuar como si tuvieras un lobo (una bolita) en cada mano.

> *Cuando los cuidadores llegaron al prado, alegres, pudieron comprobar que todo marchaba bien: las ovejitas seguían allí. Pensando que era cosa de su imaginación volvieron a sus casas. Dejando nuevamente indefensas a las ovejitas*.
>
> *Ese era el momento ideal para los lobos. Así que, una vez más, capturaron una a una todas las ovejas. ¡Una, dos, tres, cuatro y cinco!*

Recoge de nuevo una a una las cinco bolitas, repitiendo la primera recogida, es decir, alternando las manos y empezando con la mano derecha.

Haciendo esta última acción tendrás cinco bolitas en la mano derecha y sólo dos en la mano izquierda.

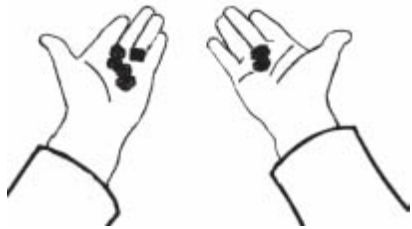
> *¡¡No era imaginación!! Los cuidadores estaban seguros que un extraño silencio se percibía en el prado. Cuando llegaron comprobaron que no había ninguna oveja. Inmediatamente fueron a mirar a dos cuevas cercanas y allí, ¿queréis saber que encontraron en ellas?*
>
> *Las ovejas se habían escapado mágicamente, dejando en la primera cueva a los dos lobos plácidamente durmiendo*.

Abre tu mano izquierda y enseña las dos bolitas.

> *Y en la segunda cueva, encontraron a sus cinco ingeniosas ovejitas, sanas y salvas*.

Abre tu mano derecha para enseñar las cinco bolitas y déjalas, junto con las otras dos en la mesa. ¡Mágicamente han viajado de una mano a otra!

Si quieres dar un paso más, puedes remangarte bien y hacer el juego con dos ayudantes que te agarren por las muñecas mientras tú cuentas la historia. Así puedes dar una mayor sensación de imposibilidad. Luego regálales las bolitas para que comprueben que no tienen ninguna trampa.



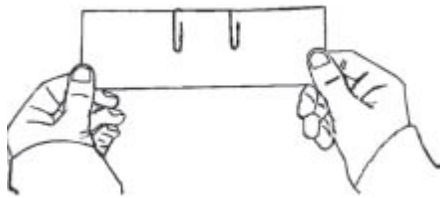
SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

Usa este juego también para hablarles de la cadena alimenticia, para explicar los distintos tipos de ganaderías existentes, los nombres individuales y colectivos, etc.

☆ • Los clips enamorados • ☆

Te garantizo que con esta historia podrás encandilar a pequeños y mayores. Se trata de una bella historia de amor entre dos pajaritos, interpretada por dos clips y un pequeño trozo de papel.

Lo que necesitas: dos clips y un trozo de papel, de un tamaño similar a un billete.



El cuento:

Hace mucho, mucho tiempo. En la rama de un viejo árbol se posaron dos tímidos pajaritos.

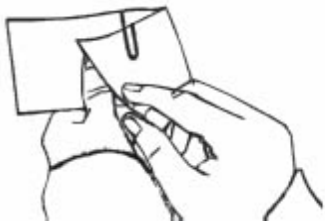
Toma el trozo de papel, representando la rama del árbol en la que se posarán los dos clips y muéstralo a tus alumnos.

Ambos pajarillos se quedaron deslumbrados uno del otro. Cupido estaba cerca de esa rama y tuvo su flechazo más certero, consiguiendo enamorarlos. Pero la timidez de ambos impidió que

se aproximaran.

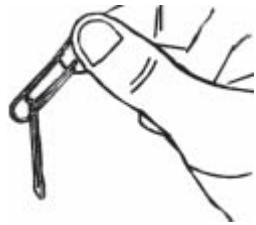
Afortunadamente para ellos, el Hada de los Vientos transitaba por esa zona y con un leve pero firme soplido mágico, consiguió que la rígida rama se hiciera flexible.

Simulando la flexibilidad de la rama, dobla el papel de la siguiente manera: el extremo derecho tienes que colocarlo debajo del clip izquierdo por delante, y el extremo izquierdo debajo del clip derecho por detrás de la preparación.



Con un infalible último soplido, el Hada consiguió que los dos clips quedaran unidos para siempre.

Agarra el papel por cada uno de los dos extremos y tira suavemente para que los clips se vayan juntando. Cuando estén casi tocándose, tira de ambos extremos firmemente y los clips saltarán por los aires unidos entre sí.



SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

Usa este juego también para comenzar un tema de meteorología, para hablar de los sentimientos, de la timidez, para conversar sobre la importancia del amor o de la amistad.

☆ ▪ Un naufragio mágico ▪ ☆

Seguro que alguna vez has hecho alguna figura de papiroflexia, como una pajarita, un avión o un barco de papel. Esta es mi versión de un popular juego versionada con la ayuda de mi "amigo-hermano" Beni. En este cuento, con un simple folio y hojas de periódico, podrás contar una hermosísima historia, fácil de hacer y de éxito asegurado. Además podrás iniciar a tus alumnos en el arte de la papiroflexia.

Lo que necesitas: Un folio, varias hojas de periódico, pegamento o celo, tijeras y un vaso con agua.

Preparación:

Toma tres o cuatro pliegos de periódicos y pégalos uno con otro por sus lados cortos, formando una tira larga de papel. Enróllalos bien y pega igualmente el final, de manera que quede un tubo relativamente fino. Prepara dos tubos como este.

El cuento:

Hace mucho tiempo un joven trabajaba en una fábrica grandísima.

Toma el folio y dóblalo por la mitad por sus lados cortos en partes iguales. Deja el folio doblado con la parte abierta hacia abajo, simulando una casa.

En esa fábrica, este joven, junto con muchos otros, estaba construyendo un grandísimo medio de transporte, el mayor fabricado hasta la fecha. Pero para trabajar sin riesgos, siempre debían llevar un "casco" que les protegieran la cabeza.

Ahora dóblalo nuevamente por la mitad, únicamente para marcar el medio de la hoja. Después pliega las esquinas superiores derecha e izquierda hacia el centro. Ese ángulo que queda, después será la vela del barco.

Luego levanta hacia arriba una de las pestañas inferiores y dobla las esquinas hacia detrás. Repítelo con la otra pestaña. Este será nuestro gorro. Colócatelo en la cabeza simulando el casco del trabajador.

Ahora coloca en la parte interna los pulgares y une los dos extremos opuestos del “gorro” de forma que obtengas un cuadradillo.

> *Trabajaban sin parar, pero siempre había un descanso para saciar la tremenda sed.*

Levanta una pestaña hacia la parte opuesta. Voltea la figura y haz lo mismo con la otra pestaña. Obtendrás un paquete compacto de forma triangular. Esta figura, si la giras y abres se convertirá en un vaso. Toma un poco de agua, viértela dentro y bébetela como si fueras el protagonista del cuento.

> *Después de varios años de duro trabajo lograron hacer el trasatlántico más famoso de todos los tiempos: El Titanic*.

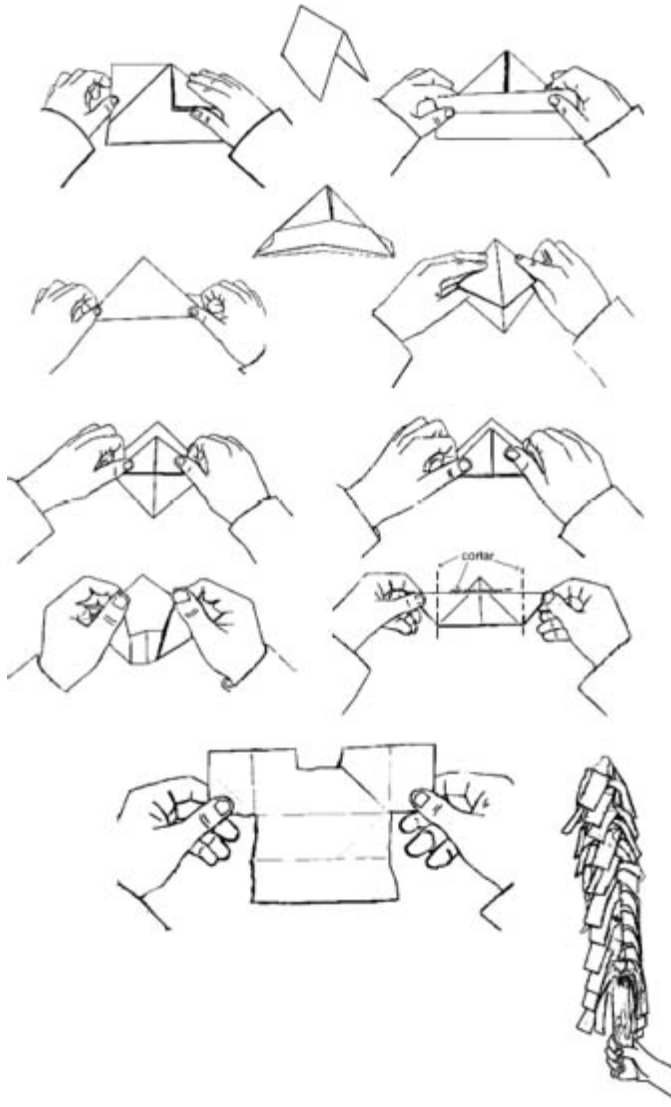
Une los extremos opuestos del vaso de igual manera que hiciste con el gorro. Obtendrás un cuadradito. En una esquina podrás ver tres puntas. Para obtener el barquito solamente te hace falta tirar de las puntas de los extremos hacia fuera y poco a poco irá apareciendo el barco.

> *Tras levar anclas y hacerse a la mar, una desgracia les venía encima. Una noche el Rey de los Océanos, el majestuoso Neptuno colocó un enorme bloque de hielo en su camino. El titánico barco no pudo evitarlo y chocó irremediablemente con él. El inmenso iceberg destruyó la proa y al hundirse se terminó de destrozar la popa y el resto del barco*.

Corta las puntas marcadas, así como la parte superior del barco.

> *Cuenta la leyenda que los que sobrevivieron al hundimiento fueron a parar a una extraña isla. Allí se despojaron de sus camisetas mojadas*.

Después de hacer los cortes, al desdoblar lo que te queda de barco, se revelará una figura de papel con forma de camiseta. Esta camiseta estará ligeramente mojada debido al agua que anteriormente vertiste.



Para que sus camisetas se secaran, decidieron tenderlas en una palmera cercana. Pero lo que ellos no sabían era que, por la noche, esa isla era mágica. Cuando anocheció, la palmera comenzó a crecer y a crecer hasta llegar casi hasta el cielo.

Toma uno de los tubos que habías preparado. Usa las tijeras para hacer unos cortes de 5 o 6 cms de largo en tres o cuatro puntos del tubo. Luego dobla hacia fuera las partes cortadas. Desliza tu

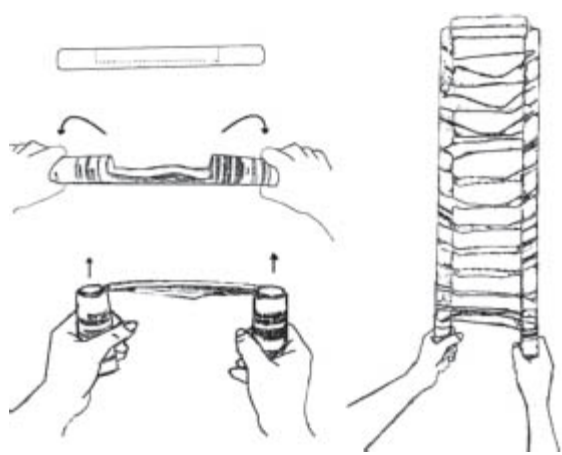
dedo índice en el interior y tira hacia arriba. Aparecerá, poco a poco, una bonita palmera ante los ojos de todos.

Al despertar, contemplaron asombrados que la palmera había crecido y que sus camisetas estaban cercanas al cielo. Entonces decidieron construir una escalera para recuperar sus camisetas. Usando trozos de madera que encontraron por la isla, pudieron construir una pequeña escalera. Sin embargo, aunque trabajaron duro durante todo el día, la escalera no era lo suficientemente larga. Cansados se fueron a dormir.

Durante la noche, la mágica isla volvió a hacer de las suyas y la escalera creció y creció… Al mañana siguiente los supervivientes, contentos y asombrados, pudieron subir y recuperar sus camisetas que ya estaban secas.

Y colorín colorado, este crecido cuento ha terminado.

Toma el otro tubo preparado, hazle dos cortes cerca de los extremos y recórtalo como indica el dibujo.



Dobla los extremos hacia abajo y que los sujete un ayudante.

Luego introduce los índices en ambos extremos y tira suavemente hacia arriba. Sorprendentemente de unas simples hojas de papel, una preciosa escalera se formará ante la atenta mirada de tus alumnos.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

Usa este juego para desarrollar conocimientos básicos sobre los medios de transporte y para desarrollar la psicomotricidad fina. También para hablar de valores como compartir tareas del hogar (tender, lavar, etc.), para repasar las figuras geométricas, o para hacer la papiroflexia.

☆ El hotel misterioso ☆

Este es un juego de cartas muy clásico. Usando una baraja de cartas, contarás a tus alumnos una mágica historia en donde los huéspedes de un hotel pasan una misteriosa noche.

Lo que necesitas: Una baraja de cartas. Saca de ella los cuatro ases, las cuatro sotas, los cuatro caballos y los cuatros reyes (o sus equivalentes de la baraja francesa). Los ases serán los lacayos en la historia, las sotas serán las Reinas, los caballos serán los caballeros y los Reyes serán ellos mismos. Un comodín será el dueño del hotel.

El cuento:

En el cuento de hoy tenéis que poner mucha imaginación. Ya que vamos a representarlos con unas cartas. La historia se desarrolla durante una lluviosa noche en un hotel. Era el único hotel que había en la zona. Casi todas sus habitaciones estaban ocupadas, debido a una descomunal tormenta que estaba cayendo.

El mal tiempo hizo que cuatro Reyes que se encontraban viajando cerca, necesitaran alojarse con urgencia allí.

—¡Estáis de suerte! Sólo me quedan cuatro habitaciones— dijo el dueño... Y los alojó en dichas habitaciones.

Muestra los cuatro Reyes para que lo vean tus alumnos y

repártelos en la mesa, cada uno en una esquina (habitación) formando un cuadrado.

—Ahora tengo el hotel lleno. Pensó feliz el dueño. Sin embargo, y antes de que colocara el cartel de "No hay habitaciones", llegaron cuatro preciosas Reinas, empapadas por la lluvia.

El hotelero les explico que acababa de asignar las últimas habitaciones.

—Por favor, necesitamos que nos dé alojamiento. No hay ningún hotel en kilómetros— le pidieron las Reinas.

El hotelero decidió que, si a ellas nos lesimportaba, podían compartir las habitaciones con los Reyes que estaban allí.

Reparte ahora las reinas o sotas, colocándolas sobre cada uno de los Reyes.

Tan pronto como las Reinas se alojaron, llegaron cuatro fuertes Caballeros. A los que el hotelero también los dispuso, repartidos, junto a Reyes y Reinas.

Al igual que hiciste con los Reyes y las Reinas, reparte los cuatro caballeros en cada uno de los cuatro montones de la mesa.

Por último, llegaron cuatro Lacayos a los que tampoco les importaba compartir habitación.

Finalmente coloca los cuatro ases uno a uno encima de cada montón.

La lluviosa noche fue pasando lentamente.

Toma los cuatro montones y júntalos hasta tener uno solo. El paso de las horas lo vas a escenificar cortando y recomponiendo ese montón de cartas. Pueden hacerlo algunos alumnos, uno a uno, para evitar que hagan mas de un corte cada vez. Ojo, pueden cortar, pero no mezclar; ya que los cortes no romperán el orden correlativo de las cartas, y una mezcla si.

> *El dueño del hotel, arrepentido, pensó que debía haber alojado a cada grupo en habitaciones distintas. Pero esa noche fue mágica, y cuando amaneció, algo asombroso había sucedido… Todos los Reyes se despertaron juntos en una habitación, todas las Reinas en otra, todos los Caballeros en otra y los Lacayos en otra*.

Reparte el montón de las 16 cartas formando de nuevo cuatro montones. Colócalas boca abajo, de una en una, y siguiendo el mismo orden. Muestra que después de todos los cortes, hay un paquete que contiene únicamente a los Reyes, otro con las Reinas, otro solo los Caballeros y en el último los Lacayos. Mágicamente las cartas se han reunido.

Te regalaré una estrella

Este bonito cuento es una excelente demostración visual de las corrientes térmicas-ascendentes de aire caliente.

> **Lo que necesitas:** Una bolsita de infusión (tila, té, manzanilla, poleo, etc.), un mechero, un plato y una estrella de papel de seda negro, de unos 5 cms.

Antes de empezar colócate la estrella en el bolsillo trasero de tu pantalón.

> **El cuento:**
>
> *Mañana es el cumpleaños de Isa, la mejor amiga de Tara, y ella no sabía qué regalarle. Isa insinuó una vez que si tuviera una estrella entre sus manos, sería la niña más feliz del mundo. Pero a Tara sólo le quedaba una noche para conseguirla, envolverla y regalársela al día siguiente*.

El tito de Tara hacía magia y Tara recordó que una vez le enseñó a fabricar un cohete. Para hacerlo, solamente necesitaba una bolsita de infusión, de esas que toman sus abuelos para merendar. Así que la consiguió y se puso manos a la obra.

Saca la bolsita de té o de cualquier otro tipo de infusión y el plato.

Lo primero era tener bien claro el objetivo. Y ese objetivo venía escrito en las instrucciones del cohete.

Toma la bolsita y quítale el cartoncito o etiqueta donde normalmente viene el tipo de infusión que es.

Lo segundo era tener una mecha. Pero como usaría la magia, decidió quitársela.

Ahora retira el cordoncito, deshaciendo la grapa si la tuviera.

Tampoco necesitaba pólvora. -"Ningún problema"- pensó Tara, y de esa forma vació todo el contenido de pólvora, dejando el cohete totalmente vacío y listo para el despegue.

Corta con unas tijeras el extremo de la bolsita y vacía el contenido, para quedarnos sólo con la bolsita de papel vacía. Abre la bolsita y dale forma de cilindro (algunas vienen pegadas en el medio y no sirven). Debe estar hueca de arriba abajo. Colócala de pie verticalmente y abierta sobre el plato.

Ahora necesitaba prender el cohete para su despegue. Cuando estuviera encendido, comenzaría la cuenta atrás… 3, 2, 1… ¡despegue!

Con el mechero, enciende el cohete por la parte de arriba. Observa cómo la llama va descendiendo y justo antes de que alcance el plato, cuando la bolsita casi se haya consumido del todo,

la llama desaparecerá y la bolsita despegará y subirá por el aire un buen tramo.

> *En el cielo, Tara extendió su mano derecha y atrapó algo… cuando abrió la mano pudo ver lo que había atrapado: era una bonita estrella. Era el mejor regalo que podía entregar a su amiga.*
>
> *Y colorín colorete, este cuento se marcha en un cohete.*

Aprovechando que todos los niños miran como se elevan los restos quemados del cohete, agarra la estrella de tu bolsillo y ocúltala en tu mano izquierda.

Con tu mano derecha captura los restos del cohete que aún están en el aire y junta ambas manos, frotándolas entre sí. Al abrirlas parecerá que la estrella ha surgido de las cenizas del cohete.

Esta demostración funciona mejor en una habitación donde no haya corriente, lejos de ventanas, ventiladores o aires acondicionados. Asegúrate que usas el tipo de bolsita correcto, que permita doblarse para formar el cilindro de papel.

• ¿Sabes cómo funciona?

Cuando arde la bolsita calienta el aire que hay sobre ella. El aire caliente asciende, con que el aire de la parte superior del cilindro asciende gradualmente, creando una creciente corriente de aire caliente.

Cuando la bolsita haya ardido bastante, el impulso de la corriente de aire será lo suficientemente fuerte como para superar la fuerza de la gravedad que mantiene la bolsita en el plato, de modo que saldrá despedida hacia arriba.

El aire caliente se dilata, y por tanto tiene menos densidad que el aire frío. Como consecuencia de ello, el aire caliente se eleva sobre el que está más frío.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

Usa este juego para explicar conceptos como la gravedad, la formación de nubes, los fenómenos meteorológicos, el funcionamiento de los globos aerostáticos. También valores como la amistad, los regalos, el consumismo, etc.

☆ ▪ El arcoíris desteñido ▪ ☆

En este bonito cuento y con estos sencillos materiales, podrás conseguir inflar un globo sin soplar. Sigue las instrucciones y… ¡manos a la obra!

Lo que necesitas: Un globo, una botella pequeña de plástico vacía, una cuchara, un poco de vinagre, un poco de bicarbonato de sodio y papel de seda de distintos colores cortado en trocitos pequeños.

Este cuento te quedará mejor si tus alumnos traen los materiales y lo escenificáis todos a la vez.

Preparación previa:

Llena, aproximadamente, un cuarto de la botella con vinagre. Después abre la boca del globo y pon dos cucharaditas de bicarbonato dentro de él. Asegúrate que el bicarbonato queda al fondo del globo.

Para finalizar la preparación, ajusta el globo a la boca de la botella. Hazlo con mucho cuidado para que no caiga el bicarbonato dentro del vinagre antes de tiempo.

Ya tenemos preparado el experimento.

El cuento:

Un fatídico día, el mundo entero amaneció en blanco y negro. Por una extraña razón los colores habían desaparecido. Todos los paisajes perdieron el brillo y el arco iris de la mañana no tenía color. Todos los habitantes estaban sorprendidos por el suceso y no sabían qué hacer.

Un grupo de alumnos de… (aquí puedes decir el curso donde estés escenificando el cuento*) decidieron que tenían que llegar al cielo y, desde allí, colorear de nuevo el firmamento. El problema era que no sabían cómo llegar. Podían utilizar globos aerostáticos, pero funcionaban con fuego y sus padres no les permitían usarlo.*

Uno de esos niños era mago y les explicó a sus compañeros una forma de conseguir llenar un globo sin necesidad de usar el fuego. Sólo necesitarían oro líquido y polvos mágicos de suspiros.

Muestra tus utensilios mágicos: la botella con el oro líquido (vinagre) y los polvos mágicos (bicarbonato).

"Esos polvos mágicos de suspiros, al contacto con el oro líquido, tienen el poder de llenar globos, dijo el joven Mago"

Levanta el globo y deja caer el bicarbonato en la botella para que se mezcle con el vinagre. Ahora tienes que sujetar bien el globo a la boca de la botella, porque si no puede salir despedido al hacer reacción. Después de unos segundos, disfruta observando como el globo se llena sin soplar.

Una vez que estaban en el cielo, cientos de niños desde allí soltaron miles de partículas de colores. Gracias a esas chispas de colores consiguieron devolver el color al mundo. Y más colorado que nunca… este cuento ha acabado.

Cuando el globo se haya llenado, simula que el globo te eleva y, agarrando la botella con la mano, colocándote de pie en la silla o mesa. Desde allí coge los papeles de seda y lánzalos al aire en forma de lluvia de colores. Si lo hacéis todos a la vez os quedará una imagen muy bonita.

• ¿Sabes que ha sucedido?

Cuando juntamos algunos productos se produce una reacción química que genera gas. En nuestro caso en concreto, juntando el bicarbonato sódico con vinagre, se desprende dióxido de carbono, y éste es el responsable de que se llene el globo.

La actividad puede realizarse sin una explicación previa sobre la reacción química, dándoles así a los alumnos la posibilidad de pensar y crear teorías propias. Al finalizar el cuento puedes explicar las reacciones químicas.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

Usa este juego para explicar conceptos como los gases, los líquidos, la expansión, las mezclas homogéneas y heterogéneas…También puedes aprovechar este cuento para hablar sobre educación de la salud y alimenticia o sobre las bebidas con gas.
Se puede señalar que el dióxido de carbono se encuentra en el aire y en las bebidas gaseosas, y que también se produce en la respiración.

CAPÍTULO 9

Psicomotricidad y Magia. La magia con cuerdas

"Dime y olvidaré.
Enséñame y recordaré.
Implícame y aprenderé."

PROVERBIO CHINO

La cuerda es un material muy usado en las clases de Psicomotricidad y de Educación Física; generalmente suelen estar al alcance de todos.

Los juegos que encontrarás en este capítulo son fáciles de realizar, muy divertidos y proporcionan una ayuda en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa y fina de los niños.

Además estos juegos mágicos no necesitan preparación previa, con lo cual se pueden hacer de forma improvisada y casi con cualquier

tipo de cuerda.

Demostraciones de habilidad

Muestras a los niños una cuerda de aproximadamente un metro de longitud… la sujetas con tus manos y, hábilmente, eres capaz de hacer nudos increíbles de diferentes formas mágicas ante sus miradas atónitas.

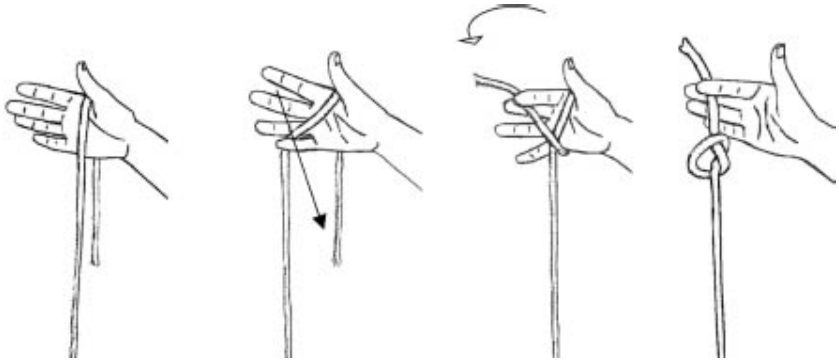
Hacer juegos con nudos era originalmente la Magia con Cuerdas. No son Magia como tal, pero sorprende a quien los ve, especialmente si es un público infantil. Estas demostraciones de habilidad te servirán para captar la atención de tus alumnos, les sorprenderás y les dejarás con la boca abierta. Al principio te resultará complicado realizarlos, pero sólo requieren un poco de práctica con la cuerda en la mano. Ensáyalos bien y te crearás una buena fama de mago. Luego enséñaselas a ellos y que practiquen.

El nudo a una mano

Cómo hacerlo:

Toma la cuerda y colócatela en la mano derecha sujetándola con la horca del pulgar. Fíjate que el extremo más largo pasa por la palma de la mano y el más corto por el dorso, esto facilitará la realización del nudo. Ahora tienes que agarrar el extremo largo con los dedos meñique y anular. Luego gira la mano hacia abajo y, con los dedos índice y corazón, agarra el extremo corto.

Para conseguir hacer el nudo “a una mano” debes soltar el extremo largo (el que tenía los dedos meñique y anular) y colocar la mano hacia abajo sin soltar el extremo de la cuerda que tienes entre el índice y el corazón. Al caer el resto de la cuerda de tu mano, el nudo se formará por arte de Magia.



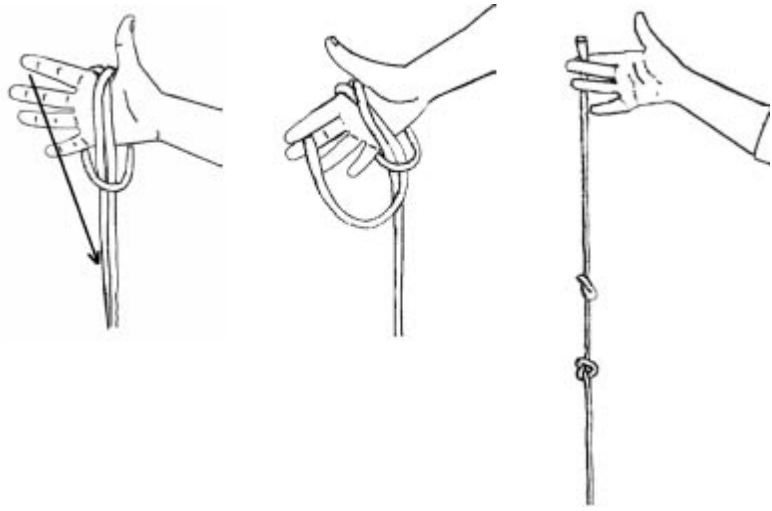
Dos nudos instantáneos

Cómo hacerlo:

Toma la cuerda y colócatela en forma de bucle apoyada en tu mano derecha, con dos extremos colgando del dorso de tu mano y sujetándola con la horca del pulgar.

Ahora sujeta los dos extremos y pásalos por la parte central de la cuerda. Luego agarra el extremo más cercano a la punta de los dedos y sujétalo entre los dedos índice y corazón derecho. De las dos partes de cuerda que tienes junto al pulgar, monta la más cercana al pulgar por encima de la otra, invirtiendo su orden. Después con tu mano izquierda sujeta el otro extremo y, sin soltar ninguno de los dos extremos, separa las manos cada una hacia un lado.

Podrás comprobar que en el centro de la cuerda aparecen instantáneamente dos nudos. Fácil y asombroso.



El nudo más rápido del mundo

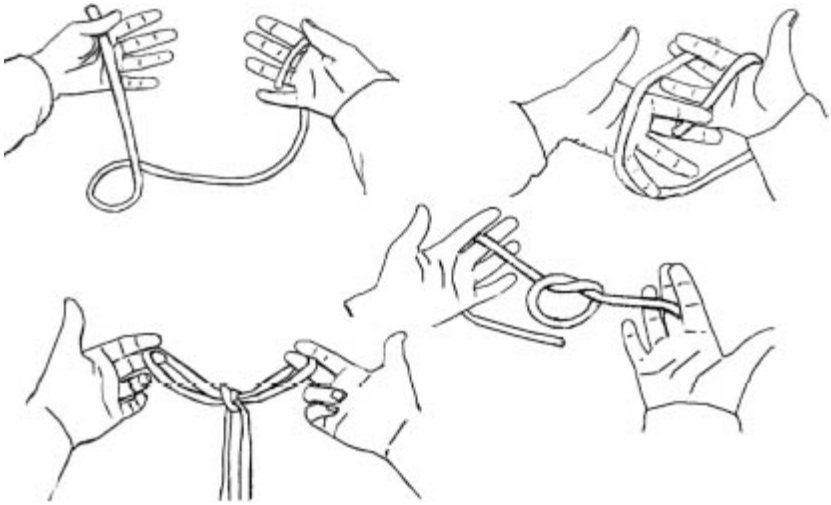
Cómo hacerlo:

Sujeta la cuerda con las horcas de los pulgares de tus dos manos, ambas tienen que tener las palmas mirando hacia ti. Un extremo cae por el dorso de la mano izquierda y el otro por la palma de la mano derecha.

Para poder hacer el nudo tienes que colocar la mano derecha ligeramente por delante de la izquierda y realizar estas acciones rápidamente. Primero con la punta de tus dedos índice y mayor derechos pinzan el extremo de la mano izquierda a la vez que los mismos dedos izquierdos pinzan el extremo derecho.

A continuación y tan pronto como estén pinzados, suelta el agarre de los pulgares y separa ambas manos… ¡justo en el medio de la cuerda aparecerá un nudo!

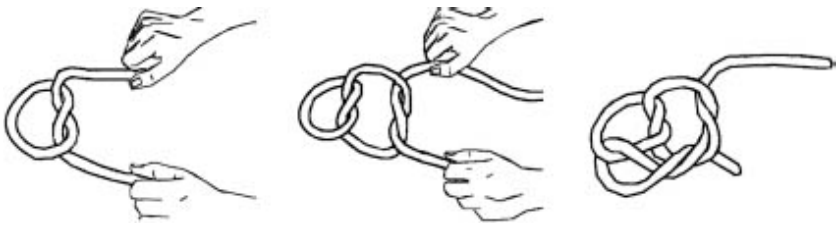
Como variante a este juego puedes conseguir hacer una lazada de zapatos simplemente sujetando la cuerda por la parte más central y haciendo todos los movimientos de la misma forma. Al pasar los extremos por el bucle, las cuerdas formarán una lazada.



El nudo invisible

Cómo hacerlo:

Sujeta la cuerda con ambas manos y haz un nudo normal pasando el extremo derecho por encima del izquierdo. No lo aprietes. Luego haz otro nudo, pero esta vez pasa el extremo derecho por detrás del izquierdo. Al igual que el anterior nudo, tampoco lo aprietes. Ahora pasa el extremo derecho por dentro del bucle del primer nudo, de fuera hacia dentro y por la lazada del segundo nudo de igual forma, de fuera hacia dentro. Tira fuertemente y sorprendentemente la cuerda no tendrá ningún nudo.



Puede parecer un poco liosa la explicación, pero practícalo con la cuerda fijándote bien en los dibujos y lo conseguirás antes de lo que crees.

Retos psicomotrices

Hacer un nudo sin soltar los extremos

Este es un reto psicomotriz con el que conseguirás tener a los niños pensando y moviendo sus brazos hasta que casi se hagan un nudo con los brazos.

El reto:

Deben conseguir hacer un nudo en el centro de una cuerda, sujetando cada extremo con una mano y sin soltarlos en ningún momento. El nudo tiene que ser real, no valen los nudos corredizos.

Cómo hacerlo:

El reto en cuestión es imposible de hacer…, a menos que te hagas un nudo en tus brazos antes de agarrar la cuerda, es decir, cruzando los brazos antes.

Para conseguirlo cruzas los brazos, colocando la mano derecha por encima del brazo izquierdo y la mano izquierda por debajo del derecho. Luego agarras los extremos de la cuerda, uno con cada mano y sin variar la posición. Para que te sea más fácil puedes ayudarte apoyando la cuerda en una mesa.

Cuando descruces los brazos y los extiendas, la cuerda se entrelazará formando un nudo.

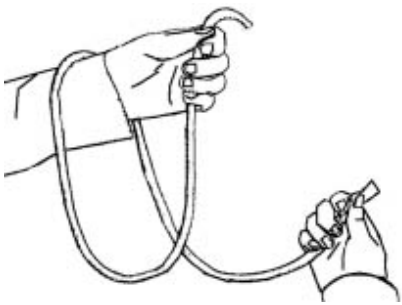
A continuación, **una variante** del mismo juego.

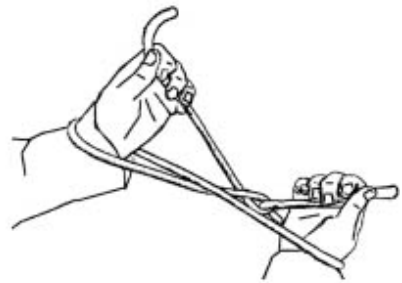
Después de haberles hecho pensar explícales a los niños que hacer un nudo sin soltar los extremos es posible si se usa un poco de Magia. Hazlo de la siguiente manera.

Sujeta la cuerda entre tus manos y pasa el extremo derecho sobre la muñeca izquierda. Luego pásalo por detrás del brazo e

introdúcelo por los bucles que se han formado. No sueltes ningún extremo.

Ahora continúa diciéndoles que el nudo ya está hecho. Como tú no quieres hacer ningún movimiento tramposo, pide a un alumno que agarre cada extremo con una mano mientras tú sacas las tuyas. Cuando el niño tire de ellos, se formará un nudo justo en la mitad de la cuerda.





El escape entre dos

Houdini ha sido el escapista más famoso de todos los tiempos. Eran muy conocidas sus proezas y evasiones imposibles. Los juegos de atarse y liberarse siempre llaman la atención a los niños. En este juego tus alumnos podrán imitarle intentando escapar de las ataduras de unas cuerdas. Con él conseguirás entretener y hacer pensar a tus alumnos intentando buscar la solución al escape.

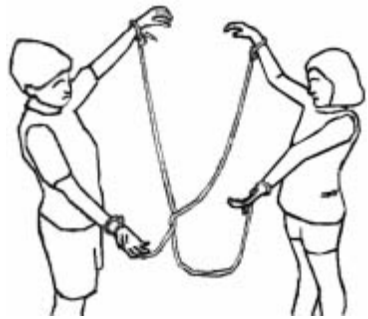
Recuerdo que una vez aproveché este juego para zanjar un pequeño altercado entre dos compañeros en una clase de educación física. Elegí a aquellos que se llevaban peor para hacer el truco. Al principio no colaboraron, pero les amenacé sin desatarlos hasta el final de la clase. Entonces empezaron a colaborar pensando entre los dos. Como se daban situaciones tan divertidas mientras lo intentaban hasta se les olvidó pelearse.

Fue muy divertido para toda la clase pero en especial para ellos dos, que terminaron muertos de risa. Nunca les vi pelearse de nuevo.

El reto:

A dos alumnos se les atan las muñecas tal y como muestra el dibujo. Sin sacar manos en ningún momento, deben intentar

escapar de esas “cadenas” sin cortar las cuerdas ni deshacer los nudos.



Lo que necesitas: 2 cuerdas de 1´5 metros; como las que se utilizan en la clase de Educación Física.

Cómo hacerlo:

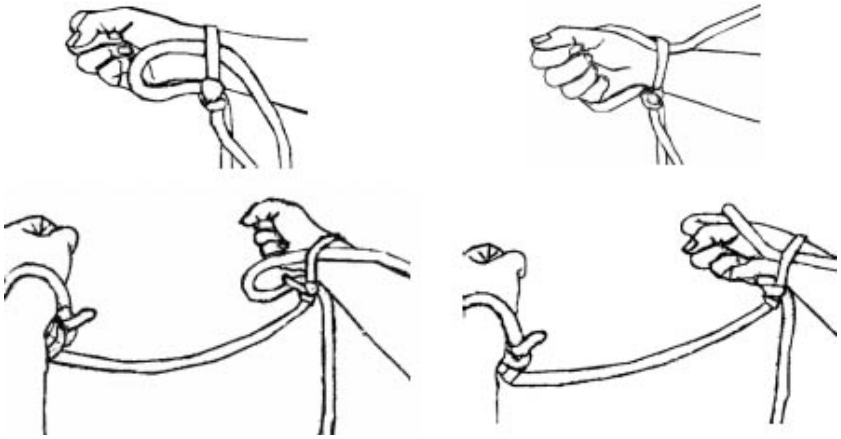
Primero haz la preparación con dos ayudantes mientras todos los demás observan y piensan como podría ser la solución. Es un juego muy divertido, en especial para los demás niños que observan. Después puedes ponerles cuerdas a todos para que ellos lo intenten.

Ata los extremos de una cuerda en ambas muñecas de un niño. El nudo debe quedar lo suficientemente ajustado, de manera que no pueda sacar la mano, y lo suficientemente suelto para que no le haga daño.

Haz lo mismo con el otro niño, pero pasando su cuerda por la del compañero, para que queden unidos uno con el otro.

Dales suficiente tiempo para que se “retuerzan” intentando escapar de las ataduras. Será muy divertido verles girar y voltear sus cuerpos y brazos buscando la salida al problema. Después de varios minutos de “ejercicio escapista” puedes explicarles cómo conseguirlo.

Para poder realizar el escape se tiene que agarrar una cuerda y pasarla por la muñeca del compañero (de dentro hacia fuera) por el bucle que se forma; el compañero tiene que pasar la mano a la vez que el otro tira de los dos extremos de su cuerda abriendo los brazos. Ambas “víctimas” quedarán libres.



Sigue las explicaciones mirando bien los dibujos y conseguirás aprender el escape fácilmente.

CAPÍTULO 10

Magia con el cuerpo

"La lectura es a la mente, lo que el ejercicio al cuerpo"

JOSEPH ADDISON(1672-1719)
Escritor y político inglés

Imagínate que puedes hacer Magia sin usar ningún objeto. ¿Crees que es posible? En este capítulo aprenderás a hacer experimentos mágicos con la única ayuda del cuerpo.

Te propongo a continuación una serie de juegos de magia en los que los cuerpos de tus alumnos serán los protagonistas: pies que no se pueden mover, brazos con vida propia, caras con dos narices, dedos desobedientes… Una forma de "Magia Corporal" en la que las explicaciones son pura física.

El centro de gravedad, la memoria muscular, el sistema

circulatorio y otras nociones físicas serán nuestras aliadas en estos experimentos. Con todo ello conseguirás que los alumnos conozcan mejor el funcionamiento de sus cuerpos.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

Puedes usar estos juegos para comenzar a explicar de forma atractiva el sistema circulatorio humano, el centro de gravedad, el sentido del tacto, conceptos como los músculos, las fuerzas físicas o el equilibrio, el funcionamiento del sistema nervioso, etc.

☆ ▪ Los dedos magnéticos ▪ ☆

En este experimento aparentemente hipnotizarás a tus alumnos para que sus dedos se cierren en contra de su voluntad.

Cómo hacerlo:

Pide a un alumno que junte sus dos manos y cruce los dedos de una mano con la otra. Todos los dedos tienen que quedar entrelazados a excepción de los índices, que deben de quedar extendidos y separados lo máximo posible.

Dile que vas a tratar de hipnotizarle y que vas a convertir esos dedos en poderosos imanes. Mientras le estás hablando, tu ayudante no podrá hacer nada y sus dedos poco a poco se cerrarán hasta que casi se junten.

Por qué sucede:

Cuando estiran los dedos, se separan mucho al principio.

Mientras tú estás hablando, al cabo de unos segundos, debido a la fatiga muscular los dedos se ven obligados a cerrarse.

☆ Dos narices en la cara ☆

Con este experimento vas a producir en tus alumnos la sensación de tener dos narices en la cara.

Cómo hacerlo:

¿Sabéis que gesto hacen algunos niños cuando van a decir alguna mentira? Cruzan los dedos. Y ¿sabéis por qué lo hacen? Porque cada vez que cruzamos los dedos la verdad cambia.

Comienza con la experiencia pidiéndoles que saquen un lápiz y lo dejen sobre la mesa. Ahora deben cruzar los dedos índice y corazón de su mano derecha. Con los dedos así colocados, pídeles que cierren los ojos y que los apoyen encima del lápiz. En esta posición tienen que mover el lápiz, sin descruzar los dedos, haicéndolo rodar de derecha a izquierda, de forma que la yema de ambos dedos toquen el lápiz. La sensación será que tienen dos lápices en la mesa.

Una vez conseguido ese efecto, diles que ahora tendrán la sensación de tener dos narices. Para hacerlo deben repetir el mismo experimento anterior, pero esta vez colocando los dedos cruzados en la punta de la nariz. ¡La impresión será que tienen dos narices!

☆ Pegado a la silla ☆

Usando un “pegamento mágico” conseguirás dejar sentados a tus alumnos en sus sillas, sin que puedan hacer nada para levantarse.

Cómo hacerlo:

Para hacer este experimento necesitas una silla y un alumno que haga de víctima de los “poderes” de tu “pegamento mágico”. Cuando lo tengas, le dices que *“serás capaz de pegarle a la silla usando un pegamento mágico invisible*”. Eso sí, él no puede hacer trampas: debe seguir tus instrucciones al pie de la letra.

Simula poner un poco de “pegamento mágico” en el asiento de la silla. Pídele que se siente y se cruce de brazos. Sus piernas deben formar un ángulo recto, con los dos pies tocando el suelo. La espalda apoyada totalmente en el respaldo de la silla y la cabeza ligeramente inclinada hacia atrás.

Explícale que para que el pegamento invisible haga su efecto debes poner tu dedo índice en su frente. Ahora él debe intentar levantarse lentamente. Tras muchos intentos, no podrá conseguirlo.

Por qué sucede:

Para que nos podamos levantar de cualquier silla es necesario que desplacemos nuestro centro de gravedad hacia delante. En este experimento y debido a la posición que tiene el niño y a tu dedo apoyado en su frente, le será imposible mover su centro de gravedad hacia delante. Con estas condiciones jamás podrá levantarse de la silla. Eso sí, asegúrate que mantiene la espalda pegada a la silla, que no descruce los brazos, que no lleve los pies hacia atrás por debajo y que no balancee la cabeza para levantarse.

☆ No podrán levantar el pie ☆

Usando el mismo “pegamento mágico” del juego anterior, dile a un alumno que serás capaz de pegar su pie al suelo.

Cómo hacerlo:

Para conseguirlo, pídele que pegue su oreja, hombro y pie izquierdo a la pared. Ahora, haces el gesto de colocar “pegamento mágico” sobre su pie derecho. Después de esto, tu alumno debe intentar elevar la pierna y el pie derecho lentamente y sin separar su lado izquierdo de la pared. La pierna tiene que levantarla totalmente estirada y lateralmente. Curiosamente no lo conseguirá, le será imposible hacerlo.

Por qué sucede:

Para poder hacer ese movimiento es necesario desplazar nuestro centro de gravedad hacia el lado contrario al que queremos levantar el pie. En esta posición contra la pared, tu alumno no podrá apoyar el peso de su cuerpo en el pie izquierdo para poder levantar el pie derecho, ya que la pared se lo impide y hace imposible la ejecución de ese movimiento.

☆ No podrán ponerse de puntillas ☆

De nuevo y gracias al “pegamento mágico”, no podrán realizar algo tan sencillo como el simple hecho de ponerse de puntillas.

Cómo hacerlo:

Para hacer el siguiente experimento necesitarás una puerta abierta, la de tu propia aula es ideal. Coloca a un alumno frente al borde de la puerta, con el estómago y la nariz pegados a él. Los pies los debe colocar a ambos lados de la puerta. No es necesario que estén pegados a ella, pero al menos sí que estén cerca, uno a cada lado. Sus brazos tienen que estar extendidos en forma de cruz.

Ahora vas a colocar un poco del “pegamento mágico” en sus talones. En esta posición, tu alumno debe ponerse de puntillas lentamente. Pero gracias a los “adhesivos poderes” de tu pegamento, no podrá colocarse de puntillas.

Por qué sucede:

Como habrás deducido, de nuevo el centro de gravedad nos ayuda en este experimento. Para conseguir elevar los talones es necesario desplazar el centro de gravedad hacia delante. Al estar dispuesta la puerta como “barrera física”, impide adelantar el centro de gravedad y por consiguiente, no podrá ponerse de puntillas.

☆ Hilos mágicos ☆

Aprovechando la puerta del experimento anterior vamos a realizar otra Magia Corporal. En este experimento, tus alumnos notarán como si unos hilos invisibles elevasen sus brazos mágicamente.

Cómo hacerlo:

Pide a tu alumno que se coloque de pie en el umbral de la puerta, con los brazos colgando y las palmas de las manos hacia dentro. Ahora, dile que extienda los brazos hacia fuera, manteniéndolos rígidos, hasta tocar los marcos de la puerta con las muñecas. Mientras tú cuentas hasta 20, él tiene que hacer la máxima fuerza posible contra los marcos de la puerta, como si estuviera abriendo sus brazos al máximo.

Después, pídele que dé un paso al frente y deje caer los brazos sin hacer fuerza… ¡¡Sus brazos se elevarán mágicamente!!

Por qué sucede:

Esto es debido a que cuando sus músculos tratan de levantar los dos brazos, el movimiento es frenado por los marcos de la puerta. Después de los 20 segundos, esa tensión continuada produce una impresión en los músculos. Al retirarse de la puerta, los músculos todavía recuerdan lo que trataban de hacer. Pero al no haber nada que los detengan, los brazos se elevan como por arte de Magia en el aire.

☆ ¿En qué mano está? ☆

Con este juego consigues averiguar en qué mano tiene un alumno escondida una tiza, a pesar de que tú has estado fuera de la clase mientras él la sujetaba.

Lo mejor de todo es la explicación de cómo funciona este juego porque te ayudará a explicar conceptos del sistema circulatorio humano.

Cómo hacerlo:

Pide a un alumno de tu clase que se ponga de pie para ayudarte. Explícale que va a elegir una tiza que esconderá en una mano. Esa mano se la colocará en su frente durante 30 segundos. Mientras tanto, la otra mano se tiene que quedar abajo. Cuando él haga eso, tú saldrás de la clase para no saber de que mano se trata.

Después de los 30 segundos, el voluntario debe bajar la mano y mostrarte ambos puños cerrados.

Tú entras en la clase y tan pronto como entres al ver sus manos, sabrás cuál es la que ha tenido levantada con la tiza.

Por qué sucede:

Debido a la gravedad, la mano que ha estado en la frente estará más pálida que la otra.

La sangre habrá bajado de los capilares de la mano hacia el antebrazo y codo, haciendo que ésta tenga con un color más blanco que la otra mano que ha estado abajo.

El dedo rebelde

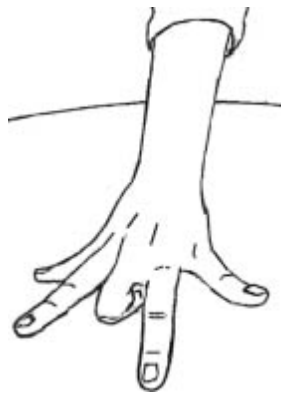
En los anteriores experimentos, has usado únicamente la ayuda de un voluntario. Este experimento lo podrás hacer con toda la clase al mismo tiempo. Conseguirás que sus dedos desobedezcan sus órdenes.

Cómo hacerlo:

Para hacerlo, tus alumnos deben colocar una mano con las yemas de los dedos apoyadas en la mesa. El dedo mayor o corazón deben doblarlo, apoyando en la mesa la segunda falange en vez de la yema. Elevar el codo ayudará a conseguir toda esta posición.

Ahora serán tus alumnos los que utilicen el "pegamento mágico". Con la mano libre deben hacer el gesto de echar un poco de pegamento en el dedo anular.

Después de esperar unos segundos, vamos a comprobar que el pegamento ha funcionado de la siguiente manera: pídeles que den tres golpecitos suaves a la mesa con cada dedo, empezando primero por el pulgar, luego el meñique, después el índice y, cuando vayan a hacerlo con el anular, ¡no podrán!



Por qué sucede:

Debido a la posición de los dedos, les será imposible levantar el dedo anular. Para que salga bien este juego, es importante que mantengan bien apoyadas las yemas de los dedos en la mesa y que no levanten el dedo mayor.

CAPÍTULO 11

Apuestas mágicas. Cómo ganar sin hacer trampas

"Los cuentos de hadas son bien ciertos,
pero no porque nos digan
que los dragones existen,
sino porque nos dicen que podemos vencerlos"

G. K. CHESTERTON (1874-1936)
Escritor británico

Las "apuestas mágicas" son esos juegos traviesos en los que parece absurdo o imposible perder, pero nunca se consigue ganar. En este capítulo encontrarás apuestas mágicas con las que retar a los alumnos a hacer algo que parece fácil, pero que en realidad resulta imposible ejecutar. Para ello, comienza cada juego con la frase "¿qué apuestas?

Los niños adoran este tipo de juegos. Además tus "víctimas",

después de aprenderlos, probablemente también los experimentarán con sus familiares y amigos.

Nadie lo saltará

¿Qué apuestas?

Afirmas que una vez que deposites un sacapuntas en el suelo, nadie será capaz de saltar sobre él. A todos tus alumnos esta afirmación les parecerá absurda y, por supuesto, habrá más de uno que te querrá demostrar lo contrario. A pesar de todo, tú consiguirás ganar.

Cómo hacerlo:

Eliges un pequeño objeto cualquiera de la clase, como por ejemplo: una tiza, un sacapuntas, un bote de pegamento, etc. Imaginemos que nuestro objeto será un sacapuntas. Entonces, para dar misterio, dale un par de golpecitos contra la mesa o pulsa un pequeño botón imaginario en su parte inferior. Cuando tengas el ayudante, pones el sacapuntas en el suelo. El secreto está en que debes colocarlo en el ángulo formado por las paredes de la clase.

Ahora le invitas a saltarlo, pero le será imposible (a menos que se derrumbe la pared o que pueda atravesarla mágicamente). Por lo tanto, queda demostrado que has ganado la apuesta.

Pasar por un folio

¿Qué apuestas?

Retas a los niños, a que eres capaz de hacer un agujero en el centro de un folio por el que puede pasar tu cuerpo entero…

Cómo hacerlo:

Para conseguir esta proeza topológica de forma mágica, solamente necesitas un folio y unas tijeras.

Doblas el folio por la mitad y, alternativamente, haces cortes en los laterales sin llegar al otro extremo.

Luego le haces un corte central de arriba abajo, pero sin llegar a cortar los extremos.

Cuando lo desdobles podrás pasar sin problemas por un súper-agujero que has conseguido hacer. Incluso puedes probar a hacerlo con una cartulina para que pase por ella toda una clase entera.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

Usa este juego para explicar conceptos de superficies espaciales. También para trabajar la idea de sacar el máximo partido a tus recursos.

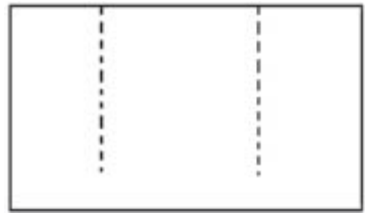
☆ Partir el papel de un solo tirón ☆

¿Qué apuestas?

Apuestas que nadie es capaz de partir en tres trozos y de un solo tirón un pedazo de papel que tienes preparado.

Cómo hacerlo:

Para este reto debes realiza dos cortes paralelos en un trozo de hoja, de tal forma que lleguen hasta casi el mismo borde.



Entrega la hoja a tu alumno y cuando él intente tirar, comprobará que no puede separarla en tres partes tirando de cada uno de los extremos. Siempre se romperá en dos partes.

Puedes también entregar una a cada uno de tus alumnos para que todos participen. Cuando lo hayan intentado y se hayan rendido, toma la hoja, agarrando cada extremo con una mano y el centro con la boca. Ahora tira fuertemente de ambos extremos. Al hacerlo, el papel habrá quedado dividido en tres partes.

Finalmente, tú sí lo has conseguido. Fácil, pero con truco. Tú nunca dijiste que no te podías ayudar con la boca.

☆ Doblar una hoja de papel ☆

¿Qué apuestas?

Con cualquier simple hoja de papel, reta a tu clase que nadie será capaz de doblarla 10 veces. La única condición es que no se puede doblar de cualquier manera, siempre hay que hacerlo por la mitad.

Cómo hacerlo:

A simple vista, esta apuesta puede resultar muy sencilla de realizar. Nada más lejos de la realidad. Nadie podrá realizar esos dobleces, ni incluso tú. Pero ¿sabes por qué?

Cada vez que doblemos el papel, éste aumenta su grosor dos veces. De forma que, cuando lo doblamos por segunda vez, se vuelve cuatro veces más gordo que al inicio. Si pudiéramos doblarlo 10 veces, tal y como dice la apuesta, el papel sería tan gordo o tan alto como uno de tus alumnos. Y si quisiéramos doblarla 40 veces, el papel tendría un grosor que podríamos ir a la luna y volver.

Haz cálculos y comprueba esta curiosidad. Si el papel tiene 0´5 mm de grosor, en el primer doblez tendrá 1mm, 2mm en el segundo, 4mm en el tercero, 8mm en el cuarto, 1´6 cm en el quinto, etc…

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

Aprovecha este juego para hablar del concepto de doble, ecología en uso del papel, el crecimiento exponencial…

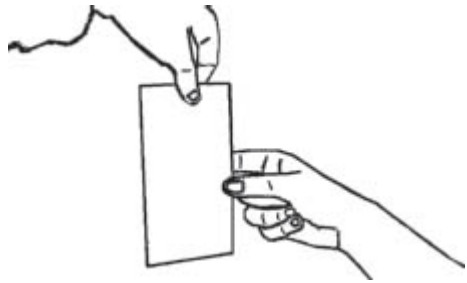
☆ El papel veloz ☆

¿Qué apuestas?

Apuestas que nadie podrá atrapar un trozo papel que tú dejas caer entre sus manos. Si alguien consigue atraparlo, le premiarás con un caramelo.

Cómo hacerlo:

Recorta un pedazo de papel de aproximadamente 15x8 cm. Dile a un alumno que extienda la mano, con el pulgar separado del índice unos 5 cm.



Suspende el papel entre sus dedos, de manera que la mitad del papel está por debajo de su pulgar e índice. Dile que cuando tú lo sueltes, él tiene que tratar de agarrarlo, juntando el índice y el pulgar.

Suelta el papel y lo más asombroso es que, por mucha atención que preste tu alumno y por muchas veces que se intente, nunca podrá atraparlo antes de que éste rebase donde están sus dedos.

La explicación de este fenómeno es que cuando dejas caer el papel, los ojos del niño tardan un cierto tiempo en transmitir la información al cerebro y éste tarda también algún tiempo en dar la orden a los músculos de los dedos, que necesitan aún más tiempo para cumplir la orden que han recibido.

Aunque cada una de estas reacciones requieren un sólo momento, la suma de los tres momentos representa más tiempo del que necesita el papel para deslizarse entre los dedos. El papel tardará menos de 0.2 segundos en caer y el cerebro de tu alumno necesitará aproximadamente unos 0.3 segundos en enviar el mensaje a los dedos de cerrarse, por lo que no hay tiempo para reaccionar antes de que caiga.

Existe una posibilidad de agarrar el papel. Pero para ello tu alumno tendría que predecir correctamente cuando vas a soltarlo y empezar a cerrar los dedos con tiempo anticipado. Como sugerencia, puedes soltar el papel en medio de una frase mientras hablas, de esta forma no sabrá exactamente cuando lo vas a soltar.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

Aprovecha este juego para hablar de: los sentidos, el sistema nervioso, los actos reflejos…

¡Vaya cara!

¿Qué apuestas?

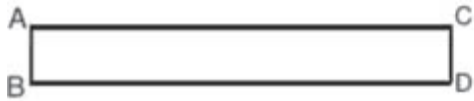
Pregunta a tus alumnos si conocen objetos que tengan una sola cara. Por muchas contestaciones que recibas, no te darán ninguna correcta, ya que todos tienen al menos dos caras. Con un aro de papel en la mano, apuesta a tus alumnos que ese aro sólo tiene una cara.

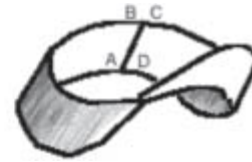
Cómo hacerlo:

Para conseguir demostrar esta apuesta necesitas construirte una Banda de Moebius. Moebius es el creador de esta rareza topológica que le hizo famoso.

Para construirla necesitas una tira larga de papel de periódico de

unos 6 cms de ancho, un poco de pegamento o cinta adhesiva y un rotulador o lápiz.





Coge la tira de papel y pega sus extremos, dándoles antes un "giro", de forma que las esquinas A y D se junten entre si, y las B y C también.

Para demostrar que ese objeto realmente sólo tiene una cara, pide a un alumno que pase un bolígrafo o rotulador a lo largo de toda la tira de papel. Gracias a la preparación que hemos hecho, él mismo comprobará que está pintando todo el tiempo por una sola cara.

☆ Prueba de fuerza ☆

¿Qué apuestas?

Con una tira de papel en tus manos. Apuestas que nadie es capaz de romper ese papel "con tres golpes".

Cómo hacerlo:

Para hacer esta apuesta necesitas una tira de papel de unos 20x6 cms. Invita a un alumno a probar su fuerza. Colócate la tira de papel entre los dedos pulgar e índice de cada mano. Sostenla de forma muy tensa entre ambas manos. Pide a un alumno que lo intente. Lo más normal es que el niño de un fuerte golpe y rompa el papel al primer intento. Por supuesto perderá la apuesta, ya que tú dijiste que con "tres golpes" y no en uno sólo.

☆ ¡Tócame si puedes! ☆

¿Qué apuestas?

Esta vez vas a apostar que si te colocas de pie, en un extremo

de una hoja de periódico, y un niño en el otro, no podrá tocarte…

Cómo hacerlo:

Cuando acepten tu apuesta, coloca la hoja de periódico en el paso de una puerta y ponte de pie en un extremo. Después cierra la puerta dejando el otro extremo entre la puerta y tú. Ahora si él se coloca de pie en el otro extremo, ambos estáis de pie en los extremos de la hoja. Ganas de nuevo, ¡es imposible que te pueda tocar!

CAPÍTULO 12

Desarrollando la creatividad

"Si quieres trabajadores creativos, dales tiempo suficiente para jugar"

JOHN CLEESE (1939-)
Escritor, actor y humorista británico

Si una persona tiene una pierna atrofiada o, por cualquier motivo no puede usarla, sin duda irá cojo. Con el cerebro ocurre algo parecido. Nuestro cerebro está compuesto por dos hemisferios: el izquierdo y el derecho. Normalmente, en nuestras escuelas desarrollamos más el hemisferio izquierdo, que es el que se encarga de la parte lógica y analítica de las cosas. La parte derecha, donde residen creatividad e intuición entre otras capacidades, queda en segundo plano en el desarrollo intelectual del alumnado.

¿Qué es lo que sucede entonces? Sucede que los niños aprenden

a pensar únicamente con un lado del cerebro, desaprovechando su mayor potencial. Pero esto no ocurre únicamente con los niños, con los adultos también; y eso es lo que nos impide pensar con creatividad para resolver cualquier problema.

Debemos enseñar –y aprender– a usar la creatividad del hemisferio derecho. Y lo mejor es hacerlo jugando. Para desarrollar la creatividad de tus alumnos mediante la Magia, puedes hacerlo de dos formas. Una, realizándoles juegos de Magia y proponiéndoles que te escriban o dibujen sus explicaciones de cómo creen ellos que ha sucedido. Para ello puedes usar cualquier juego descrito en este libro.

Y otra forma, mediante la resolución directa de los problemas que tú les plantees. O lo que es lo mismo, usando los problemas, acertijos y travesuras detallados en este capítulo. Así que… ¡a disfrutar pensando!

☆ ▪ Pensando con monedas ▪ ☆

Los términos “rompecabezas” o “puzzles” serían adecuados para los dos siguientes juegos. Aunque no sean Magia realmente, podemos presentarlos como tal. Ambos están basados en una técnica en la cual la persona que describe la situación, lo que hace es confundir a la otra persona mediante un juego de palabras.

¿Quién tiene el euro? ▫▫▫▫▫▫☆

Después de pagar la merienda, tres amigos descubren que misteriosamente les ha desaparecido un euro.

Cómo hacerlo:

Tres amigos van al cine. Antes de ir se toman unos dulces y unos zumos en una cafetería. Todo les cuesta 30 euros. Así que cada uno pone 10 euros.

El camarero recoge el dinero, pero el dueño al ver que son buenos clientes, les hace un descuento y les cobra sólo 25. Así que le dice al camarero que les devuelva 5 euros. Este les lleva el cambio.

De los 5 euros de la vuelta, los amigos le dan 2 euros de propina al camarero y se reparten los 3 euros entre ellos, un euro para cada uno.

Como cada uno puso 10 euros y luego recogieron 1, resulta que cada uno puso para la merienda 9 euros. Pero cuando están a punto de entrar en el cine piensan, recapacitan y se percatan de que las cuentas no están claras.

Si cada uno ha pagado 9 euros, 9 x 3 = 27, si le sumamos los 2 euros de la propina son 29…

¿Dónde está el euro que falta hasta los 30? ¿Quién lo tiene?

Total de la merienda---------- 30 Euros
Cada uno pone---------- 10 Euros

De los 5 de vuelta: 2 son de propina y 3 los reparten entre ellos

Con lo cual cada uno pone 9 Euros
9 x 3 = 27
27 + 2 (propina) = 29
¿¿¿¿¿¿¿¿¿¿¿ ?????????????

Solución:

Para conseguir resolver este acertijo, basta con restar a los 27 euros los 2 de propina y no sumarlos como nosotros hacíamos, porque la cifra a la que debemos de llegar es a 25 y no a 30. Ya que el total que pagaron por la merienda fue 25 euros.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

Úsalo en tus clases de matemáticas para desarrollar el cálculo mental. También para trabajar educación para el consumidor, educación cívica, alimentación saludable…

¿Qué ha pasado en el banco?

Después de hacer varias operaciones, me he dado cuenta que mi banco se ha quedado con 10 euros míos. Nunca he confiado mucho en los bancos, pero después de esto aún menos.

Cómo hacerlo:

La otra mañana fui al banco, abrí una cuenta e ingresé en ella 100 euros. A la semana siguiente saqué 40, con lo cual me quedaban 60. Al día siguiente saqué 30, dejando en mi cuenta otros 30. Luego saqué 10, sobrándome 20 euros. Finalmente tomé los 20

que me quedaban.

Volviendo a hacer las cuentas de nuevo veo que el banco me debe 10 euros de interés.

¿Tengo razón? ¿Qué ha sucedido?

INGRESO 100 EUROS

Lo que saco	Lo que me queda
40	60
30	30
10	20
20	0
100	110

¿¿ ??

Solución:

Aunque a muchos nos gustaría ir sumando el saldo que nos va quedando en la cuenta corriente, la verdad es que lo que queda de saldo no se suma.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

Usa este juego para el desarrollo del cálculo mental, o valores como la importancia del ahorro.

Pasar la moneda

El reto:

Deben conseguir que una moneda de 2 euros pase a través del agujero del tamaño de una moneda de 10 céntimos realizada con un trozo de cartulina.

¿Cómo conseguirlo?

Para este reto necesitas un cuadrado de cartulina de aproximadamente unos 15x15 cms, un cúter y dos monedas, una de 10 céntimos y otra de 2 euros.

Sobre el cuadrado de cartulina apoya la moneda de 10 céntimos y sigue el contorno con el cúter. De esta forma realizarás un agujero del diámetro de la propia moneda.

Ahora estamos preparados para el reto.

Apoya la moneda de 2 euros sobre el diámetro recortado y demuestra que no cabe.

Para conseguir que pueda traspasar el agujero sólo tienes que doblar la hoja de tal forma que el agujero quede doblado por la mitad. Empuja la moneda un poco y verás que pasará sin dificultad.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

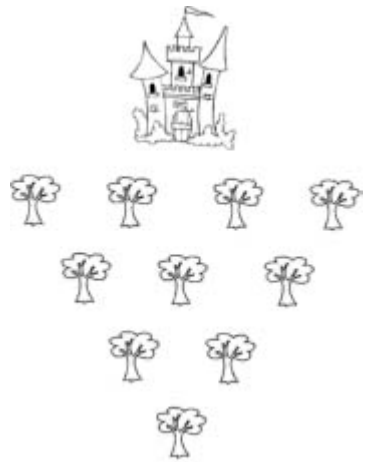
Usa este juego para repasar las figuras geométricas. También para desarrollar la habilidad de resolver problemas.

Misterios geométricos

El jardinero astuto

El reto:

Un Rey muy rico decide emprender un largo viaje para conocer otros lugares. Antes de irse, encarga a su jardinero que, durante su larga ausencia, plante un bosque de árboles en forma de triángulo frente a su mansión.

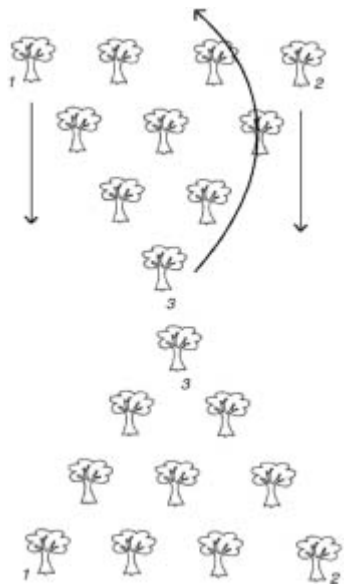


El jardinero, tan eficiente como siempre, cumplió su encargo a la perfección y dispuso los árboles de la siguiente forma:

A su regreso, el Rey, que se había vuelto más caprichoso que nunca, se enfadó con el jardinero. Le dice que eso no era lo que él quería y le pide que el vértice del jardín esté en dirección al palacio.

El jardinero pensó, en un principio, que tendría que arrancar todos los árboles, ya enraizados, para satisfacer los caprichos del Rey.

Pero como era tan astuto, pensó una manera para satisfacer a su antojadizo Rey. Llegó a la conclusión que sólo tenía que arrancar tres de esos árboles y el bosque triangular quedaría como deseaba su señor, es decir, con la punta hacia el palacio." ¿Cómo lo logrará…?



Cómo conseguirlo:

Para que vuestros alumnos puedan convertir el problema del jardinero en un pasatiempo, debes proponerles hacerlo sobre sus mesas con diez trocitos de papel o diez objetos pequeños (pueden ser monedas de céntimo, bolitas de papel de plata…). Con dichos objetos formarán un triángulo equilátero, con el vértice apuntando

hacia abajo. La solución que deben dar es igual a la que da nuestro amigo el jardinero, o sea, sólo desplazar tres objetos.

Existe más de una solución, pero la más simétrica, sencilla y la que más recordarán es la que te explico a continuación. Los únicos objetos desplazados son los que están señalados con números. El número 3 del vértice de abajo se pasa arriba, y el 1 y 2 se mueven dos lugares abajo, resultando finalmente la solución deseada por el Rey.

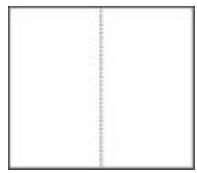
SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

Utiliza este juego para repasar las figuras geométricas, para desarrollar la habilidad de resolver problemas. También para hablar sobre la educación ambiental y valores como la tolerancia, el respeto, etc…

Problema geométrico

El reto:

En el dibujo de un cuadrado, con un trazo podemos dividir un cuadrado en dos partes.



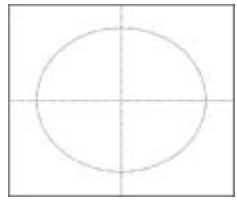
Si le hacemos dos trazos lo dividimos en cuatro partes.

La pegunta es... ¿cómo puedo hacer para que el cuadrado se divida en **ocho partes**, haciendo **sólo un trazo más**?

Solución:

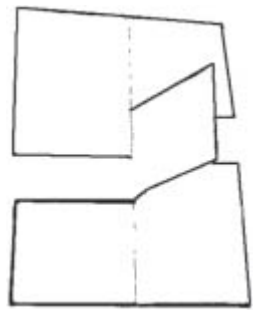
Tanto la explicación del juego como la pregunta tienen trampa, ya que todos tus alumnos intentarán resolver el problema dibujando una línea recta y no un trazo como tú has dicho.

Para conseguir dividir el cuadrado en 8 partes solo tienes que hacer el siguiente trazo (un círculo) y lo conseguirás. Has dibujado un trazo y lo has dividido en 8 partes, que aunque no sean iguales, ya que en ningún momento dijiste que tuvieran que ser 8 partes iguales.



¿Qué es esto?

Este enigmático rompecabezas lo podrás construir muy rápidamente con sólo un trocito de papel. Luego incluso puedes usarlo para decorar.

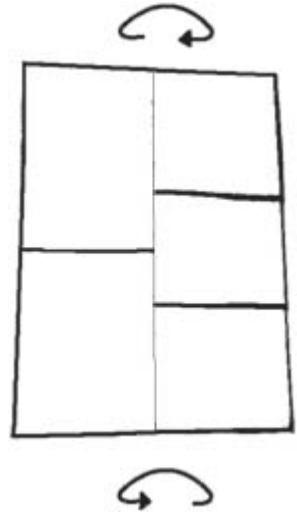


El enigma:

Proponles que formen una figura realizada con un trozo de papel como la que tú tienes. La única condición es que tu figura la pueden mirar, pero no tocar.

Cómo hacerlo:

Para la construcción de la “figura” necesitas un rectángulo de papel. Puedes usar medio folio o un folio.



Pliega el rectángulo en dos por su lado más largo. Procura hacerlo de forma que sea poco identificable. Desdóblalo y haz un corte en medio hasta el pliegue en una de esas mitades.

Luego corta la otra mitad en tres partes tal y como ves en la figura.

Ahora coge con tu mano izquierda la parte superior y gíralas sobre sí. Después levanta la parte central para que se quede perpendicular a la mesa.

Una vez terminada, haz pensar a tus alumnos. Reparte rectángulos de papel del mismo tamaño que el tuyo, tijeras y que todos intenten imitar la misma figura.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

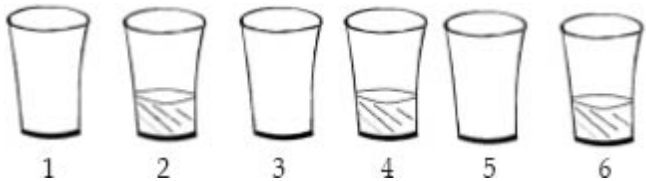
Usa este puzzle mágico para desarrollar la capacidad de abstracción y la capacidad de estructuración espacial.
También como desarrollo de la creatividad, tus alumnos pueden idear un cuento para esta figura, colorearlo, etc.

☆ Enigmas "líquidos" ☆

Los vasos

El reto:

Deben conseguir que, moviendo un solo vaso, queden tres vasos vacíos a un lado y los tres vasos llenos al otro lado.



Cómo conseguirlo:

La solución es muy sencilla. Aunque muchos intentarán mover algún vaso y hacer malabarismos para colocarlo junto a los otros, el reto se puede conseguir únicamente cogiendo el vaso número 2 y vaciándolo en el número 5. De esta forma conseguirán tener tres vasos vacíos a un lado y al otro los tres llenos. Y solamente habrán movido un vaso.

Los vasos ingeniosos

El reto:

Coloca cinco vasos en hilera. Los tres del medio, llenos con zumo o agua. Pide a algún niño que moviendo un sólo vaso, la posición final quede de forma alternada: uno vacío, uno lleno, uno vacío….

Cómo conseguirlo:

Coges el vaso central y te bebes el contenido. De esta forma quedarán alternados: vacío, lleno, vacío, lleno, vacío.

El problema de los litros

El reto:

La mamá de Raquel le pide que vaya a la fuente del pueblo y le traiga los 4 litros de agua que necesita. Ella va encantada, pero su mamá está preocupada porque para hacerlo solamente tiene dos garrafas: una de 3 litros y otra de 5 litros de

capacidad.

Raquel dice que con esas dos garrafas le basta para cumplir el encargo. Y, en efecto, al cabo de un rato vuelve a casa con los 4 litros exactos que su madre le había pedido. ¿Sabes cómo lo hace?

Cómo conseguirlo:

Para conseguir medir los 4 litros exactos valiéndose únicamente de las garrafas de 3 y 5 litros, Raquel ha realizado las siguientes operaciones:

-Llena la de 5 y la vacía en la de 3 (con lo cual le quedan 2 litros en la garrafa de 5).

-Vacía la de 3 en la fuente y los dos litros que le sobraban en la de 5, los echa en la de 3 (ahora tiene dos litros en la garrafa de 3).

-Vuelve a llenar la de 5 y, con el agua de esa garrafa, la vierte en la de 3 hasta que se llena por completo. Como la de 3 ya tenía dos litros, con un litro se llena. Dejando de esta forma la garrafa de 5 litros con cuatro litros exactos.

☆ ▪ ▪ Problemas “pesados" ▪ ▪ ☆

El misterio de la bolita de acero ▫▫▫▫▫▫☆

El reto:

Tenemos 9 bolitas iguales en color y tamaño, pero una de ellas pesa más que las restantes. Para averiguar qué bola es la más pesada, tenemos una balanza, pero sólo podemos usarla 2 veces. ¿Cómo podremos saber qué bola es, si únicamente podemos hacer dos pesadas en nuestra balanza?

Cómo conseguirlo:

Para conseguir averiguar cuál es la bolita distinta tenemos que hacer las dos mediciones de la siguiente manera.

Primera medición:

En la primera medición toma 6 bolitas y deja las tres restantes en la mesa. De esas seis coloca tres en cada plato de la balanza. Ahora pueden ocurrir dos situaciones:

A. Que pesen igual (platos nivelados). En este caso, la bolita

que más pesa estará en las tres restantes que no se han pesado.

Si se diera este caso, lo solucionaremos en la segunda medición.

B. Que pesen distinto (platos desnivelados). En este caso sabremos el grupo en el que se encuentra situada la bola de mayor peso.

Por consiguiente lo descubriremos en la segunda medición.

Segunda medición:

De las 3 bolitas que nos quedan, dos las pesamos, una en cada plato. Si se desnivela, sabremos donde está. Si quedan igualadas, la que no hemos pesado será la que más pesa.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

Usa este acertijo cuando estéis estudiando los kilogramos, los gramos y otras medidas de peso.

Crucemos el río

De pequeño mi amigo Arturo me propuso resolver este enigma mentalmente, ahora tú implicarás a tus alumnos a representarlo de forma física, es decir, haciendo que los niños se fabriquen sus propios personajes del enigma.

El origen de este curioso problema es antiquísimo. Su primera aparición fue en una obra atribuida a Alcuino, el famoso sabio inglés que fue amigo de Carlomagno y de su corte en el siglo IX.

Si realizas este juego con lentitud y planteando las cosas con total claridad, conseguirás crear en tus alumnos mucha intriga y por supuesto muchas ganas de pensar.

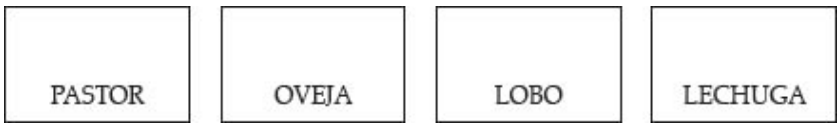
El enigma:

Un pastor tiene una oveja, un lobo y una lechuga. Los lleva consigo cuando llega a un río, en donde encuentra una frágil barquita que apenas le sostenía a él y a uno de sus tres compañeros. Al pastor no le importaría dejar algunas de las

cargas mientras lleva la otra al otro lado del río y vuelve a recoger una segunda: pero si deja al lobo y a la oveja, el lobo se la comería, y si deja la oveja con la lechuga, la oveja se comería la lechuga. ¿Cómo conseguirá llevar todo intacto a la otra orilla?

Cómo hacerlo:

Para mostrar cómo hacerlo, cada alumno tomará un folio que cortará en 4 piezas iguales. En cada una dibujarán y/o escribirán un personaje:



El río lo representará la mitad de mesa de cada alumno, una orilla la parte derecha de la mesa y la otra el lado izquierdo, que es donde están los personajes. No es necesario ningún dibujo para la barca, ya que el simple movimiento del pastor de un lado a otro muestra que el hombre está en la barca. Por otro lado, tú harás lo mismo pero en la pizarra, pegando los personajes con un poco de cinta adhesiva.

Como cada alumno tiene sus propios personajes en su mesa, les dejaremos tiempo para que intenten llegar a una solución posible. Te lo explico aquí para que puedas continuar tu relato haciendo uso de los personajes.

El pastor cruzaría con la oveja, dejando al lobo con la lechuga. Toma al pastor y a la oveja y deslízalos hacia la derecha.

A continuación el pastor regresa solo. Desliza solo el pastor hacia la izquierda.

Entonces, el pastor recoge la lechuga. Mueve el pastor y la lechuga hacia la derecha.

Y vuelve con la oveja. Vuelve llevando al pastor y a la oveja.

Luego recoge al lobo, dejando la oveja. Lleva al pastor con el lobo.

De nuevo vuelve solo. Desplaza al pastor hacia la izquierda.

Entonces recoge por último a la oveja, y cruza el río, dejándolos allí, junto con el lobo y la lechuga.

No te asustes por lo extenso de la explicación, prueba a hacerlo con los personajes en la mano y verás que es muy sencillo de

ejecutar.

> ***SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:***
>
> Usa este juego para desarrollar la capacidad de resolver problemas. También para hablar del medio ambiente, de la contaminación, del respeto por los animales, de los diferentes tipos de alimentación, etc.

¿Y mi desayuno?

El reto:

Presentas a tu clase 3 cajas: una roja, una verde y una azul. Sólo en una está el desayuno. Cada caja tiene escrito un mensaje en su exterior.

En la roja pone: "El desayuno está en esta caja".

La verde dice: "El desayuno no está en esta caja".

Y en la azul: "El desayuno no está en la caja roja".

Únicamente uno de los mensajes es verdadero, los otros dos son falsos. Sabiendo esto, solamente tenemos una oportunidad para abrir una caja y poder desayunar. ¿Cuál abrirías?

Cómo conseguirlo:

Si estuviese en la caja roja, significaría que su mensaje y el de la caja verde serían ciertos, pero sólo un mensaje es verdadero. Así que la opción de la caja roja no sería la correcta.

Si estuviese en la caja azul, su propio mensaje y el de la caja verde también serían verdaderos. Con lo cual tampoco sería posible.

En la última opción, con el desayuno en la caja verde, el mensaje de la caja roja es falso, el de la caja verde también es falso y el de la caja azul es verdadero. Con lo cual es esta opción, sólo un mensaje es verdadero. Así que el desayuno sólo puede estar en la caja verde.

El enigma de las dos puertas

El reto:

Imaginaos que llegamos a un colegio en el que en la entrada

sólo hay dos puertas. Una puerta lleva a un aula muy aburrida donde siempre se está haciendo tareas aburridas, no hay recreos y el profesor es muy parecido a un ogro.

La otra puerta nos lleva a una escuela mágica, con un profesor amable en donde es divertido y fácil aprender.

Cada puerta está vigilada por una profesora guardiana. Una siempre dice la verdad. La otra siempre miente. El problema es que no sabemos cuál es la puerta que nos lleva a la escuela mágica. Para elegir la puerta por donde entrar sólo podemos hacer una pregunta a una de las dos guardianas. Además, una vez que hayamos elegido una puerta, ya no podemos cambiar de opinión.

Sabiendo todo esto, ¿qué debemos preguntar para no equivocarnos de puerta?

Cómo conseguirlo:

Para conseguir averiguar cuál es la puerta que nos interesa, debemos preguntar a cualquiera de las dos guardianas: *¿Qué puerta me dirá tu compañera que es la de la escuela mágica?*

Para no fallar elegiremos siempre la contraria a la que nos diga. Te explico el porqué. Si le hemos preguntamos a la mentirosa, nos contestará que su compañera dirá que la puerta buena es la suya, o sea, la puerta mala. En cambio, si preguntamos a la que dice la verdad, nos dirá que su compañera contestará que la buena es la otra, es decir, también la puerta mala. En cualquier caso siempre debemos elegir la contraria a la que nos digan.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

Usa este acertijo mágico en tus clases de lenguaje para desarrollar las habilidades de comunicación. También para transmitirles valores como la verdad, la importancia de no mentir, etc.

☆ Más adivinanzas mágicas ☆

Estas pequeñas adivinanzas, rápidas y divertidas, las puedes usar en cualquier situación para desarrollar el pensamiento creativo de los niños. Aunque algunas de ellas puedan parecer obvias y excesivamente fáciles, quizá tengan algo de "trampa".

✓ Moscas en mi clase…

En la ventana de la clase de 2ºA hay 7 moscas. María con un matamoscas mata 2 de un solo golpe. ¿Cuántas moscas quedan en la ventana?

Solución

Aunque casi siempre te contestarán que quedan cinco, en realidad, no queda ninguna mosca, ya que después del golpe del matamoscas todas salieron espantadas del susto.

✓ Monedas y más monedas

Hay doce monedas de 1 céntimo en una docena. ¿Cuántas monedas de 5 céntimos habrá en dos docenas?

Solución

En una docena de lo que sea, siempre habrá doce. Con lo cual en dos docenas de monedas de 5 céntimos, obviamente habrá el doble, veinticuatro monedas.

✓ Bolas de Navidad

En la fiesta de Navidad del colegio me proponen el siguiente concurso: En una bolsa hay 10 bolitas rojas, 6 blancas y 4 azules. Tengo que sacar con los ojos vendados, dos bolitas del mismo color. Solamente tengo una oportunidad. ¿Cuántas bolitas tengo que sacar como mínimo para tener la seguridad de que dos son del mismo color?

Solución

Que no desesperen. Lo peor que podría pasar es que después de sacar tres bolitas, cada una sea de un color distinto. Pero con la siguiente bolita que saquemos, tendremos la seguridad de que dos serán del mismo color. Por lo tanto, la solución será sacar 4 bolitas.

✓ Un bolsillo con caramelos

Tengo mi bolsillo lleno de caramelos. Los caramelos que tengo son todos de fresa menos dos, todos de limón menos dos y todos de

menta menos dos. ¿Cuántos caramelos tengo en mi bolsillo?

Solución

No penséis que tengo el bolsillo tan lleno de caramelos. Únicamente tengo 3 caramelos: uno de fresa, uno de limón y uno de menta.

CAPÍTULO 13

Ilusiones ópticas. ¿Te engañan tus sentidos...?

"Sólo se ve bien con el corazón; lo esencial es invisible para los ojos"

ANTOINE DE SAINT-EXUPERY(1900-1944)
Escritor francés

Las ilusiones ópticas son esos "espejismos mágicos" que engañan a nuestros ojos y confunden nuestra percepción. En términos de óptica, podríamos decir que nuestros ojos no son del todo perfectos. Pero no te asustes, no hace falta que vayas corriendo al oculista. Cuando las ilusiones ópticas nos "fantasean" la realidad no es porque tengamos una visión defectuosa. La mayoría de las veces la ilusión se crea debido a la cantidad luz, al ángulo de visión o a la forma en la que está realizado el efecto. Nuestra capacidad para distinguir formas y tamaños se altera dependiendo del contexto en

el que nos encontremos. Por eso vemos cosas que en realidad no son y no percibimos lo que resulta evidente. Los ojos captan impresiones, pero es el cerebro quien las interpreta. El cerebro trata siempre de dar sentido a lo que ve.

Las ilusiones ópticas están por todas partes y te pueden servir para ilusionar a los pequeños, son también pura Magia. Por eso las he incluido aquí. En este capítulo despertarás el interés de tus alumnos por el mundo de las ilusiones ópticas.

A continuación te proporciono recursos divertidos con imágenes, experimentos y traviesos efectos ópticos.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

Utiliza estas ilusiones para hablar sobre el sentido de la vista y sobre la capacidad de enfocar del ojo humano. También para explicarles "los sentidos" en la clase de Ciencias, para hablar sobre el significado de esa frase que solemos utilizar: "las apariencias engañan", etc.

☆ El lápiz de goma ☆

Parto de la base que esta ilusión es muy conocida, pero tenía que incluirla en este capítulo. Desde hace tiempo uso esta ilusión con mis alumnos, en especial con los de menor edad. Puede que ellos nunca la hayan visto, de esta forma la pueden conocer y pueden incluso practicarla.

☺ **Lo que los niños ven:**

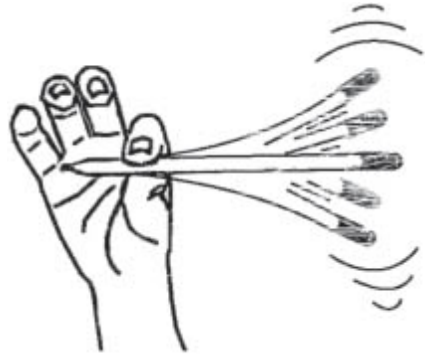
El maestro muestra a sus alumnos un lápiz que tiene en sus manos y dice que es de goma. Para demostrarlo lo mueve en la punta de sus dedos y da la sensación de que es blando. Luego le da un soplido mágico y el lápiz de goma adquiere la dureza de un lápiz normal.

Lo que necesitas: Un lápiz, bolígrafo o similar.

Lo que realmente sucede:

El secreto para transformar un lápiz sólido en uno de goma está en el movimiento que creas con él. Debes hacerlo de tal forma que

la velocidad que le des al lápiz, el ojo no pueda seguirlo.



Tienes que tomar suavemente el lápiz en el primer tercio (a unos 2 cms de un extremo), con la punta de tus dedos índice y pulgar, dejando 2/3 fuera de tu mano. Ahora mueve tu brazo y muñeca de modo que el lápiz oscile de arriba a abajo. Recuerda que lo tienes sujeto suavemente y eso le da libertad de movimiento.

Si consigues hacer el movimiento bien, el efecto será que el lápiz es de un material blando.

Después que haber mostrado que tu lápiz es de goma, agárralo con las dos manos, sopla y apriétalo como si lo estuviera endureciendo mágicamente. Por arte de Magia conseguirás hacerles ver que un lápiz de goma se ha transformado en uno de madera.

Variante: Este efecto también lo puedes hacer al contrario. Le pides un lápiz normal un alumno. Cuando soplas y lo tocas, lo conviertes en uno de goma. Imagínate la cara que pondrá.

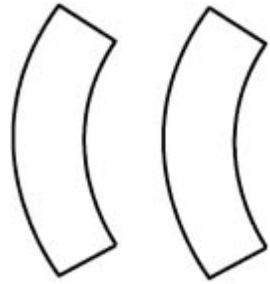
☆ ¿Cuál es el mayor? ☆

La primera vez que vi este efecto fue con la publicidad de una pizzería de mi ciudad. Para mi era algo incomprensible: eran dos piezas de cartulina y claramente una era mayor que la otra. Luego, con sólo un pequeño movimiento, la más pequeña se hacía la mayor. Al final resultaba que las dos eran exactamente iguales.

☺ **Lo que los niños ven:**

El maestro toma dos trocitos de cartulina de distinto color, las

pone una al lado de la otra. Se puede diferenciar como hay una grande y otra pequeña. Luego, tras un soplido mágico, la que era pequeña se convierte en grande y la que era grande es ahora la pequeña.



Lo que necesitas: Dos piezas de cartulina con una forma especial.

Lo que realmente sucede:

En las figuras trazadas se puede comprobar que ambas figuras son iguales. Debido a un efecto óptico, la que esté al lado de la curva exterior de la otra parecerá ser la más pequeña. Para conseguir hacer el efecto, únicamente tienes que cambiar/invertir la posición de las figuras. La mayor se convertirá en la menor y viceversa.

Prueba a hacer estas figuras de un tamaño mayor y verás la reacción de los pequeños.

El dedo roto y recompuesto

De nuevo tengo que hacer referencia a mi infancia para recordar la primera vez que vi este juego. Seguro que conoces el secreto, incluso que lo sabes hacer. Pero si no lo sabes hacer aquí tienes la explicación con detalles para que lo practiques y lo disfrutes.

Lo que los niños ven:

El maestro se toca varios dedos de la mano. Cuando se decide por uno de ellos, se lo agarra con la otra mano y lo separa del

resto del dedo. Una vez demostrado que el dedo esta separado, lo une para revelar que el dedo está “recompuesto”.

Lo que necesitas: Tus dos manos

Lo que realmente sucede:

Muestra tus dedos de la mano derecha. Con los dedos índice y pulgar de la izquierda toca todos los de la mano derecha, como intentando comprobar cuál de ellos está más “suelto”. Una vez decidido por uno, en nuestro caso el dedo índice, tira de él como intentando arrancártelo. Para conseguirlo, haz las siguientes acciones.

Pon tu mano izquierda de forma que los dedos apunten hacia abajo y el dorso de tu mano mire hacia tus alumnos. Ahora flexiona el pulgar izquierdo hacia la palma. La mano izquierda está delante de la derecha, tapándola.

El dedo índice de la mano derecha también se flexiona. La mano izquierda, con los dedos todavía hacia abajo, se apoyan en el dorso de los dedos de la mano derecha.

La mano izquierda ahora gira hacia arriba, levantando los dedos meñique, anular y corazón. El dedo índice sigue hacia abajo para ocultar el secreto de que el pulgar izquierdo está flexionado hacia dentro. Gracias a esta posición, la ilusión óptica es que el pulgar izquierdo es la falange exterior del dedo índice derecho.

Ahora es el momento de demostrar cómo el dedo se separa. Desliza el pulgar por la superficie del dedo corazón derecho. Para los niños, la primera articulación del dedo índice derecho está separada del resto. Procura no abusar mucho tiempo de este movimiento, ya que el secreto quedaría al descubierto. Un par de segundos es suficiente.

Para “enmendar” esta rotura, baja otra vez todos los dedos de la

mano izquierda. Con estos dedos como pantalla, el índice derecho se extiende y el pulgar izquierdo vuelve a la posición original, es decir, agarrando el índice derecho junto con el índice izquierdo.

Simula enroscar la falange al resto de la mano, fingiendo sufrir el dolor de un dedo roto y recompuesto.

Por razones obvias, este efecto se suele realizar con los dedos índice y/o anular. Nunca lo intentes con el dedo meñique, la diferencia de grosor en los dedos haría sospechar hasta al más ingenuo.

☆ La mano agujereada ☆

En esta increíble ilusión óptica, conseguirás que tus alumnos tengan un agujero en la mano y que incluso puedan mirar a través de él. Por supuesto, sin que ningún niño salga herido.

⇨ **Lo que necesitas:** Una hoja de papel o un tubo de cartón. Los tubos de los rollos de cocina son excelentes para hacer el juego.

Cómo se hace:

Pide a tus alumnos que enrollen la hoja de papel formando un tubo. El diámetro debe de ser de unos 2 o 3 cms. para que lo vean bien. Para que el experimento sea más sorprendente pídeles que cierren los ojos y que no los abran hasta tu señal.

Con el tubo preparado en la mano derecha, diles que tienen que acercarlo con cuidado hacia el ojo derecho para mirar por él. Luego deben levantar la mano izquierda y colocarla hacia la mitad del

tubo, pegado a él, y con la palma abierta mirando hacia ellos.

Cuando todos estén preparados, pídeles que abran los dos ojos y que miren hacia delante, centrándose más en lo que ven a través del tubo ¡Todos verán como si tuvieran un agujero en sus manos!

Qué ha sucedido:

Sus cerebros han recibido mensajes diferentes. El ojo derecho le transmite lo que ve a través del tubo, y el izquierdo, lo que ve en la mano izquierda. Como el cerebro ha aprendido a reunir las imágenes que proceden de ambos ojos, las mezcla y crea la ilusión de tener un agujero en la palma de la mano.

☆ Un canario en su jaula ☆

Para conseguir esta maravillosa ilusión óptica vamos a construir un *taumátropo*, también llamado *rotoscopio* o *maravilla giratoria*. Esta ilusión fue un juguete inventado a principios del siglo XIX y reproduce el movimiento mediante dos imágenes. Fue uno de los precursores del cine.

Tus alumnos ahora podrán construirse uno, similar al que utilizó su inventor (John Ayrton), con el dibujo de un pájaro y una jaula vacía. La ilusión será que el pájaro está dentro de la jaula.

Lo que necesitas: Una cartulina gruesa, un trocito de lana, una grapadora, unas tijeras y pegamento.

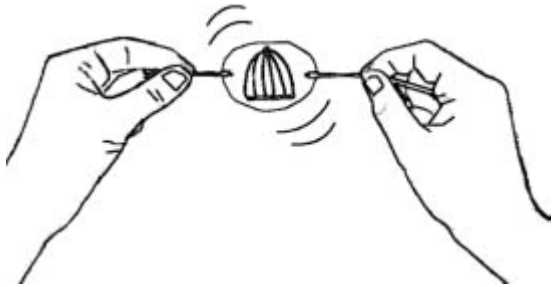
Cómo se hace:

Tus alumnos deben recortar dos discos de cartulina de unos 5 cms de diámetro. Luego dibujarán dos imágenes diferentes en ambos lados. En nuestro caso, un pajarito en uno de los discos y una jaula vacía en el otro. Ambos discos se pegan con los dibujos hacia afuera, asegurándonos que cada uno está en posición invertida respecto al otro, para que cuando giren se vean las dos imágenes en posición correcta.

Con unas tijeras, corta dos trozos de lana de unos 15 cms. Para finalizar grapa a cada lado del disco esos trozos de lana.

Para conseguir la ilusión tienes que sujetar cada extremo de la lana con los dedos índice y pulgar y hacerlo girar adelante y atrás para que giren los discos, haciendo que cambie de dibujo rápidamente. Este giro rápido produce ópticamente la ilusión de

que ambas imágenes están juntas. ¡El pajarito aparecerá dentro de la jaula!



Qué ha sucedido:

Esto es debido al principio de la llamada *persistencia de la retina*. A gran velocidad, verán una imagen mientras la otra aún permanece en su memoria durante fracciones de segundo después de que haya desaparecido, haciendo que un dibujo se perciba aunque no esté.

Variantes:

Este efecto puede tener infinidad de variantes. A continuación te dejo algunas ideas para que los niños las hagan. Recuérdales que tiene que haber una relación entre las dos imágenes: un pez y una pecera vacía, una planta florecida y una maceta, una vela y una llama, una foto con la cara de tu alumno y otra igual pero tapándosela con las manos, etc.

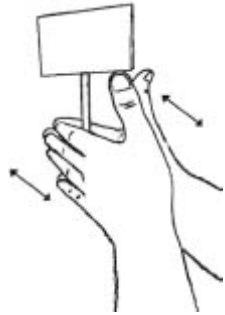
☆ ▪ Volar con imaginación ▪ ☆

He aquí otro ejemplo de *persistencia de la visión*. En este experimento tus alumnos descubrirán que sus cerebros tienen la capacidad de llenar los huecos que hay entre dos imágenes.

⇨ **Lo que necesitas:** Un trozo de cartulina, un lápiz, tijeras, pegamento y cinta adhesiva.

Cómo se hace:

Haz dos dibujos de un pájaro volando en una cartulina, en un lado con las alas arriba y en otro con las alas hacia abajo. Después, se dobla por la mitad y se pegan los dos lados. Para finalizar se introduce un lápiz que se sujeta a la cartulina con cinta adhesiva.



Ahora el otro extremo del lápiz se lo ponen entre las palmas de sus manos y tienen que frotar las manos para que el lápiz gire a un lado y a otro. Haciendo esto verán como si el pajarito estuviera batiendo sus alas en pleno vuelo.

Qué ha sucedido:

Cuando hacen girar la imagen, las alas del pájaro parecen aletear con un movimiento suave y continuo.

Este experimento nos presenta la idea del *fotograma clave* que muestra el principio y/o final de un movimiento. En este caso disponemos de dos fotogramas clave: uno muestra las alas del pájaro en su batida más elevada, y el otro en la fase más baja.

Cuando el lápiz gira lo bastante rápido, el cerebro no sólo graba en su mente estas dos posiciones de la batida de las alas, sino que también indica la posición del inicio y el final del movimiento. Luego, el cerebro se encarga del resto llenando la acción y, ¡el pájaro parece estar volando!

☆ La desaparición del céntimo ☆

Con este experimento tus alumnos apreciarán cómo desaparece un céntimo delante de sus propias narices. Esta curiosa ilusión es debida a un pequeño defecto que todos tenemos en la visión: es el llamado *punto ciego* que luego te explicaré.

Cómo se hace:

En una cartulina deben dibujar una cruz y un círculo como si fuera un céntimo de euro, aunque también puedes pegar un céntimo

real. Ambos separados entre sí unos 8 cms.

Para conseguir la desaparición del céntimo tienen que colocar la cartulina a unos 20 centímetros del ojo derecho, con el dibujo de la cruz en su línea recta de visión y el dibujo del céntimo hacia la derecha. Luego cerrar el ojo izquierdo, fijando la vista con el ojo derecho en la cruz y acercando *lentamente* la cartulina. Llegará un momento en que el céntimo desaparecerá por arte de Magia. Lo hará justo al entrar en el área sin sensibilidad óptica. El céntimo estará entonces en el *punto ciego*. Si siguen acercando la cartulina, el céntimo volverá a aparecer.

Qué ha sucedido:

Existe un punto en cada ojo en el que no tenemos visión. No te asustes, te lo voy a explicar.

En la retina de nuestros ojos se forman las imágenes que nos dan la sensación de visión. La retina se conecta al cerebro por el nervio óptico. Pues bien, el *punto ciego* es donde se une la retina con el nervio óptico. Se le llama así porque esa zona carece de células fotosensibles y hace que perdamos visión en una pequeña fracción de nuestro campo visual.

Habitualmente no notamos el punto ciego porque al ver un objeto con ambos ojos, la parte de un ojo que incide sobre el punto ciego, incide a la vez sobre una zona sensible del otro, siendo posible una visión correcta.

☆ Aparición de una salchicha flotante ☆

Con este juego vas a conseguir que aparezca una salchicha delante

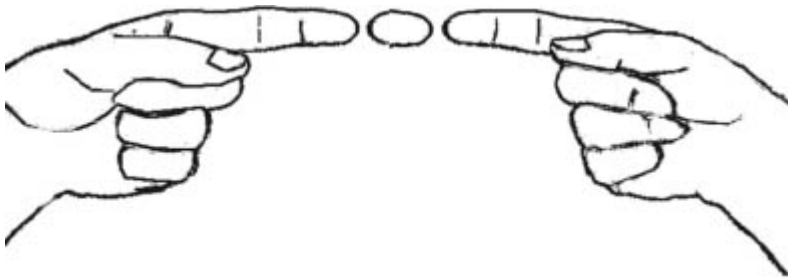
de los atónitos ojos de tus alumnos. ¿No te lo crees? Pues sigue leyendo.

Cómo se hace:

Comienza diciendo que para conseguir hacer aparecer la salchicha es necesario primero realizar un ritual con los dedos. Este ritual en realidad no sirve para nada, pero te ayudará a preparar los dedos para hacer el juego.

Para cumplir con el ritual deben cerrar todos los dedos de las manos a excepción de los dos índices. Con ambos índices extendidos, deben girarlo circularmente tres veces hacia la derecha y otras tres a la izquierda diciendo las palabras mágicas que hayáis elegido.

Luego deben colocar ambos índices horizontalmente delante de sus ojos, a unos 10 o 15 cms. Entre ambos dedos debe de haber 1 cm de separación.



En esta posición, pídeles que fijen su vista ligeramente por encima de los dedos, en un punto alejado más allá de los índices. Cuando logren desenfocar los índices, en el espacio que dejaron entre los dedos verán que ha aparecido un nuevo "mini dedo". Esta aparición se parecerá a una salchicha flotando en el aire.

Recuérdales que no deben mirarla directamente o la "salchicha" desaparecerá.

Variante:

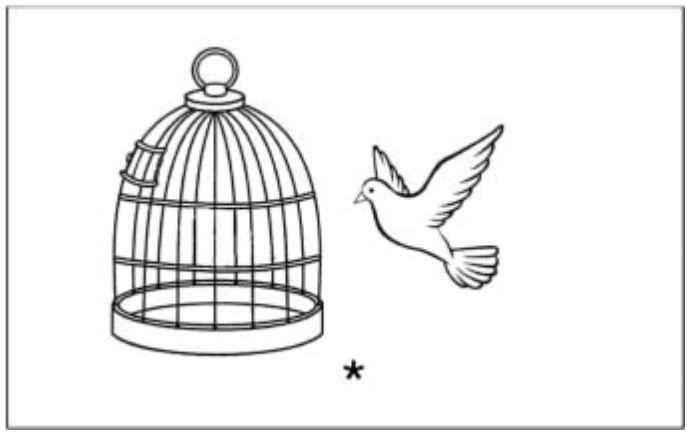
Esta misma ilusión se la pueden fabricar tus alumnos con dos pequeñas tiras de papel. En el extremo de una de ellas pueden hacer un pequeño dibujo, que luego será el que vuele en el aire.

☆ Manolito Rabbit hambriento ☆

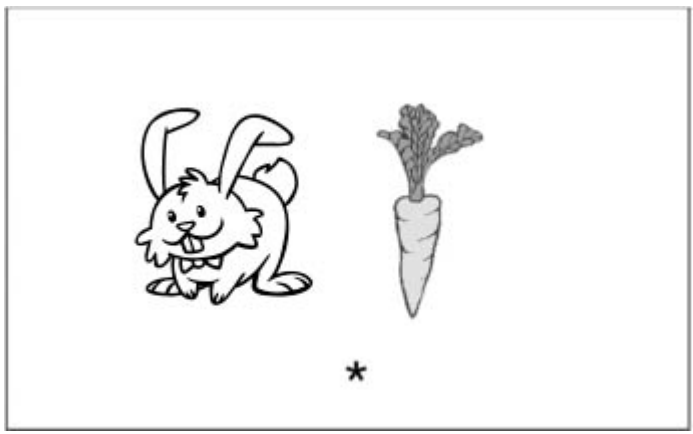
y la paloma huidiza

Utilizando el mismo principio del juego anterior (desenfocar la mirada), te dejo con dos ilusiones ópticas para que las presentes a tus alumnos.

La paloma huidiza. La paloma favorita de Xuxo, Laura, se ha escapado de su jaula. ¿Sabes cómo podrías llevarla hasta ella?



Manolito Rabbit hambriento. Nuestro conejo mágico, Manolito Rabbit, está hambriento pero no puede llegar a esa apetitosa zanahoria que tiene a su lado. ¿Cómo podrías ayudarle a alcanzarla?



Cómo se hace:

Estas ilusiones ópticas se basan en el mismo principio que el juego de la salchicha flotante: desenfocar la visión para “ver más allá”. Así que, para poder satisfacer el apetito de nuestra mascota y conseguir que la paloma vuelva a su jaula necesitarás que tus alumnos se acerquen a cada imagen lentamente, mirando hacia el frente y casi tocando, con su nariz, el asterisco (*) que hay entre los dos dibujos.

El secreto consiste en intentar mirar a un punto que esté más alejado que el dibujo. Fijando la vista como si estuviesen mirando un objeto detrás del dibujo, ¡es cuestión de práctica! Aunque, eso sí, el dibujo lo verán un poco desenfocado.

Puedes hacer que tus alumnos inventen sus propios dibujos que funcionen como los dos anteriores.

Qué ha sucedido:

Nuestros ojos están separados unos cuantos centímetros uno del otro, debido a eso, ambos ven un mismo objeto desde un ángulo ligeramente diferente. De esta forma, cuando miramos una imagen, en las retinas de nuestros ojos no se forman dos imágenes iguales, sino que existe una diferencia entre lo que ve el ojo derecho y lo que ve el izquierdo. Lo puedes comprobar acercando un dedo a la nariz y mirándolo con cada ojo. Si cierras un ojo y luego el otro, observarás que la imagen que recoge cada ojo es diferente.

Esta diferencia entre las imágenes es el motivo principal de que percibamos el volumen de los cuerpos. Luego nuestro cerebro funde estas dos impresiones diferentes en una sola imagen en relieve. Cada ojo percibe una imagen en 2D y cuando se mezclan ambas se consigue el efecto tridimensional.

CAPÍTULO 14

El taller de Magia. ¡Los niños hacen Magia!

"Enseñar es aprender dos veces"

JOSEPH JOUBERT (1754-1824)
Ensayista y moralista francés

La clase de Educación Artística es perfecta para que los alumnos se fabriquen sus propios juegos y aparatos de magia. Luego, una vez ensayados, los podrían usar en representaciones escolares, familiares, etc.

Lo ideal para enseñar Magia es hacerlo de uno en uno, pero claro, esa idea es imposible en nuestras aulas. Te explico mi forma de enseñarla, ya sea en el aula del colegio o en un taller extraescolar.

Lo primero de todo es hacerles el juego de Magia. Que ellos vean

cómo es, qué es lo que sienten al verlo, etc., para que cuando ellos lo hagan, comprendan cómo se sorprenderá su público.

Una vez que has hecho tu actuación, explícales cómo funciona todo, dividiendo el juego en sus distintos elementos:

• ***Materiales*** *(Qué se va a usar)*. Importante que todos tengan los materiales para seguir las explicaciones con ellos en las manos.

• ***Realización del efecto*** *(Cómo se va a hacer)*. Dependiendo de las edades y del nivel del dificultad de juego, lo ideal seria dividir el juego en partes y enseñárselas por separado. Luego ir uniendo gradualmente las distintas partes hasta conseguir que se aprenda el juego en su totalidad.

• ***El ensayo.*** Explica la importancia de la práctica en la Magia. Un juego fácil necesita ser practicado durante un periodo de días o semanas. Unos minutos cada día serán suficientes. Cuando ya sepan realizar bien la técnica, se podrán centrar más en la historia o presentación del juego.

• ***Presentación*** *(Cómo hacerlo en público)*. Anímales para que sean ellos los que creen su propia presentación, su propia historia. En este punto podemos conseguir guiarles para mejorar su forma de expresión, desarrollando su lenguaje oral, su autoestima… De hecho, como hemos visto anteriormente, hacer Magia se usa para perder el miedo a hablar en público.

Una vez aprendido y practicado el juego, podrán presentárselos a sus compañeros de clase. Cuando se sientan cómodos podrán presentárselos a otras clases, luego a todo el centro educativo y a los familiares.

A continuación encontrarás una serie de juegos que, por su preparación y presentación, son ideales para trabajarlos en talleres.

☆ La varita que crece ☆

Lo que los niños conseguirán:

Un mago necesita tener una varita mágica. Con este juego tus alumnos harán crecer una minúscula varita convirtiéndola en una de tamaño normal.

Lo que necesitan: Un palillo de dientes con forma

circular, un sobre de papel de tamaño pequeño, un lápiz, cinta aislante de color blanco y otra de color negro, rotuladores y tijeras. También es necesario para este juego llevar una camisa o jersey de manga larga.

Preparación:

El sobre se decora, dibujando diferentes adornos con los rotuladores. Con las tijeras se tiene que hacer un corte de unos 3 o 4 cms en el borde inferior.

Con el palillo de dientes y con el lápiz hay que fabricarse dos varitas mágicas. Usando la cinta aislante negra cubrimos toda la superficie y luego con la blanca forramos los dos extremos. De esta forma tendrán apariencia de varitas mágicas.

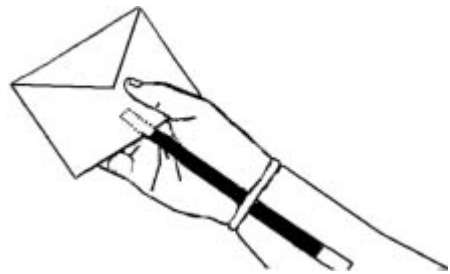
Para preparar el juego hay que ocultar la varita grande dentro de la manga. Uno de los extremos de la varita se introduce dentro del agujero secreto del sobre. El sobre se sujeta con el pulgar por la parte posterior y los demás dedos por la anterior. La varita pequeña también se mete dentro del sobre.

Cómo hacerlo:

Se sujeta el sobre con la mano izquierda, de la forma más natural posible para no levantar sospechas. Se saca la varita pequeña y se enseña:

Esta varita es demasiado pequeña, quizá ha encogido cuando se mojó el otro día. A ver si podemos hacerla crecer…

Se guarda la varita pequeña dentro del sobre, se dicen las palabras mágicas y se busca de nuevo en el interior del sobre. Ahora se saca la varita grande sujetando el sobre con mucho cuidado para no mostrar el corte secreto. El público observará extrañado al ver salir una varita de un tamaño mayor que el sobre.

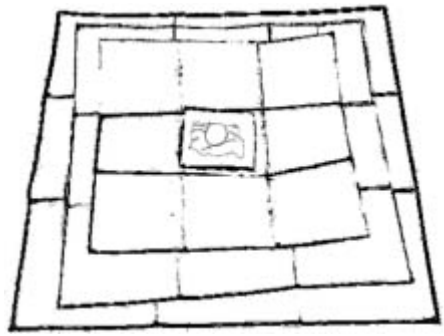


☆ La sartén mágica ☆

Lo que los niños conseguirán:

Un dibujo de un huevo de gallina lo envolverán en tres capas de papel, simulando una sartén mágica. Después de aplicarle "calor imaginario", el dibujo del huevo se transforma en el dibujo de un huevo frito.

Lo qué necesitan: 2 cuadrados de 12 x 12 cm de papel de color rojo, 2 cuadrados de 15 x 15 cm de papel de color verde, 2 cuadrados de 18 x 18 cm de papel de color azul oscuro y 2 cuadrados de unos 3,5 x 3,5 cm. Uno con un dibujo de un huevo de gallina y otro con el dibujo de un huevo frito. Pegamento.



Preparación:

Antes de nada hay que preparar los paquetitos. Se toma uno de los cuadrados rojos y se hace lo siguiente. Se dobla un tercio del papel hacia arriba (4 cm). Se dobla otro tercio hacia abajo sobre él. El rectángulo que queda se vuelve a doblar de la misma forma pero hacia los lados. De esta forma quedará un paquetito cuadrado de 4 cm de lado.

El paquetito rojo se coloca en el centro del papel verde. Éste se dobla igual que el rojo, pero el resultado esta vez será de un paquete de 5 cm de lado.

Luego se pone el paquete verde en el centro del azul y se hace lo mismo de forma que se obtenga un cuadrado de 6 cm de lado.

Ahora hay que repetir el mismo proceso con los otros tres papeles restantes. Dará como resultado dos paquetes exactamente iguales. Estos dos paquetes hay que pegarlos entre sí por la base

Dentro de un paquetito rojo hay que colocar el dibujo del huevo frito. El conjunto que lleva el huevo frito se coloca en la parte inferior.

Cómo hacerlo:

Se coloca el doble paquete sobre la mesa y se abre el de arriba (dejando cerrado y secretamente por debajo el que tiene el huevo frito).

Se enseña el dibujo del huevo de gallina y se pone dentro en el centro del papel rojo. Se envuelven los tres paquetitos. Cuando se hayan envuelto todos los papeles, al decir las palabras mágicas o al soplar para darle "calor mágico", se debe dar la vuelta a todo el conjunto. De esta forma el paquete que tiene el huevo frito queda arriba.

Después del ritual, se vuelve a poner el paquete sobre la mesa y se abre despacio el paquete azul, el verde… y el rojo se puede dar a otra persona que se encargue de abrirlo y descubrir que el huevo se ha transformado en un huevo frito.

☆ El triángulo de las Bermudas

Lo que los niños conseguirán:

Con tres lápices colocados en la mesa a modo de "Triángulo de las Bermudas", podrán hacer que un barco aparezca y desaparezca dentro de él a su voluntad, sólo con la ayuda de un vaso.

Lo qué necesitan: Una cartulina de color, un folio, un vaso transparente de plástico, tres lápices, pegamento y un barco dibujado en una cartulina de otro color y del tamaño de una moneda.

Preparación:

Para este juego es necesario la siguiente preparación en el

vaso de plásti-co. Hay que colocar el vaso boca abajo sobre la cartulina y pasarle con el lápiz por alrededor para marcar un círculo. Luego se recorta ese círculo y se pega en la boca del vaso, haciéndolo coincidir lo mejor e invisiblemente posible con la boca del vaso.

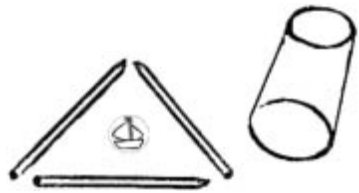
Con el folio hay que construir una "funda" para el vaso. Se recorta el folio con la misma altura que el vaso y se le rodea. Luego se pegan los bordes para que quede una funda que se pueda poner y quitar fácilmente sobre el vaso.

Recorta la cartulina de manera que sea como una especie de mantel o tapete. Ahí es donde se hará la actuación.

Cómo hacerlo:

Hay que colocar sobre la cartulina el vaso boca abajo, la funda del vaso, los tres lápices formando el triángulo y el barco dentro de él.

Para hacer desaparecer el barco, prime-ro se tapa el vaso con la funda. Se toman ambos y se colocan sobre el dibujo. Se dicen las palabras mágicas y cuando se levanta la funda… ¡el barco ha desaparecido!



Como el color del "trucaje" del vaso es el mismo que el de la cartulina, nadie observará nada raro en él. Para hacer aparecer de nuevo el barco, tan sólo hay que volver a poner la funda sobre el vaso y levantarlas juntos. ¡El barco aparece!

Luego deja el vaso y levanta la funda para dejarlo todo como al principio del efecto.

Pueden informarse sobre el Triángulo de las Bermudas para preparar una presentación adecuada al juego.

la abundancia

Lo que los niños conseguirán:

Sujetan una revista que muestran a la vez que la van hojeando. Después la enrollan en forma de tubo. De dentro de la revista consiguen sacar pañuelos de colores, caramelos y otras cosas.

Lo qué necesitan: Una revista, un tubo de cartón (como el de los rollos de cocina), cartulina, pegamen-to y pañuelos de seda de colores, caramelos y todo lo que quepa dentro del tubo y quieran hacer aparecer.

Preparación:

Antes de nada hay que sellar uno de los ex-tremos del tubo usando la cartulina. Lue-go el tubo de cartón hay que pegarlo en el dorso, a unos 3 centímetros del lomo de la revista. Después se llena el tubo con pañuelos y caramelos y se coloca la revista en una mesa, procurando dejar el tubo fuera de ella para evitar crear un “bulto sospechoso”.

Cómo hacerlo:

Se toma la revista y se enseña la portada de for-ma vertical con

el tubo hacia el cuerpo y paralelo él. Después se agarra la revista con la mano derecha de forma que se pueda hojear con la mano izquierda desde la primera página hasta la última. Ten cuidado al hacer este movimiento porque el dorso de la revista no se hojea ya que se vería la preparación.

Luego hay que enrollarla con mucho cuidado para evitar mostrar el secreto. Una vez que tengas la revista preparada, puedes decir las palabras mágicas, hacer un pase mágico y sacar misteriosamente el contenido de la revista.

☆ · El genio hipnotizado · ☆

Lo que los niños conseguirán:

Al igual que muchos magos hacen volar a sus ayudantes, los niños lograrán que un Genio levite dentro de un tubo transparente por arte de Magia.

Lo que necesitan: Una botella de plástico transparente a la que se la ha cortado la parte superior, cartulina, cinta aislante de varios colores, hilo muy fino (de color negro, nailon transparente o sedal de pesca), témperas y pinceles, rotuladores, tijeras, 2 monedas de 1 céntimo y un imperdible.

Preparación:

A la botella previamente se le ha cortado la parte superior, dejándola con forma de tubo transparente. El borde superior se decora con cinta aislante, de esta forma queda adornado y evitamos cualquier resto de plástico afilado. La parte inferior se puede pintar con témperas.

Ahora, dependiendo del tamaño de la botella, hay que cortar un rectángulo de cartulina que colocaremos dentro de la botella de forma que encaje en la mitad haciendo de “fondo de escenario” del Genio. La cartulina hay que dibujarla con rayas utilizando los rotuladores. Este “rayado” luego ayudará a disimular el secreto del juego.

Una vez coloreado y recortado el Genio, hay que pegarle las dos monedas de céntimo por la parte de atrás. Estas monedas actuarán de contrapeso.

Recorta unos 30 cms. de hilo y ata un extremo al imperdible y el otro extremo al Genio. Se puede fijar atándolo a él o bien con un poco cinta aislante por la parte posterior.

Antes de empezar hay que colocarse el imperdible enganchado y el Genio en el bolsillo de la camisa.

Cómo hacerlo:

Se muestra la botella, se coge el Genio y se mete dentro de la botella, en el fondo. Con la mano derecha se cubre la parte superior del tubo y con la izquierda se sujeta la parte inferior. El hilo se tiene que pasar por encima del pulgar derecho.

Para hacer levitar al Genio hay que apartar lentamente la botella del cuerpo. Haciendo esto el hilo se tensará y lo hará subir dentro de la botella. El Genio entonces parecerá que flota solo. Para hacerlo bajar solamente hay que acercar la botella al pecho y así volverá al fondo. Estas acciones se pueden repetir varias veces.

Para terminar se gira la botella con una mano, haciendo caer al Genio en la otra, y ésta lo guarda de nuevo en el bolsillo. Si se quiere se puede entregar la botella para ser examinada.

EL DEDO EN LA CAJA
(Broma para Halloween)

Para fabricarte esta terrorífica broma necesitarás el cajón de una caja de cerillas de las grandes, rellenarla con algodón y salpicarla con un poco pintura roja.

Luego le haces un agujero en la parte inferior de la caja y colocas el dedo mayor dentro, como si fuera un dedo cortado. Para que el efecto sea más macabro, puedes espolvorearlo con polvos de talco. Seguro que conseguirás más de un grito de espan-to en tus alumnos.

VARITA
MÁGICA EXPRESS

Para construir una varita mágica de forma rápida solamente se necesita una cañita o pajita de las de beber de color negro y un poco de cinta aislante blanca.

Se recorta la cañi-ta al tamaño deseado y se le pegan a ambos extremos un poco de cinta blanca. ¡Listo! Una varita mágica en menos de un minuto.

☆ Magia en el teatro ☆

El teatro de un colegio es un lugar mágico. Él es testigo de fantásticas aventuras representadas por alumnos, de portentosos conciertos, de entregas de premios, de despedidas de profesores o grupos, de fiestas de final de curso…, entre otras actividades.

Al contrario que en la Magia, el teatro consiste precisamente en hacer visible lo invisible. Para conseguirlo se utilizan disfraces, escenografía, luces, etc.; y, por supuesto, creando ilusión a través de los personajes que en sus tablas ac-túan. Nosotros, los magos, invitamos a nuestros espectadores a entrar en una realidad donde, contrariamente a la definición anterior, hacemos invisible lo que es (o podría ser) visible.

En esta sección te enseño dos “joyas mágicas” para que puedas

usarlas en cualquier acontecimiento teatral de tu colegio: una levitación y una versión cómi-ca de esa levitación para que pongas un toque de humor en cualquier actividad.

Hacer levitar a un alumno

Gracias a esta espectacular proeza mágica, conseguirás que un alumno se eleve misteriosamente del suelo.

Lo que los alumnos ven:

Tu ayudante se tumba en el suelo boca arriba. Tú le tapas con una tela. Tras decir unas palabras mágicas, tu colaborador comienza a flotar en el aire. Al cabo de unos segundos de levitación, vuelve a "aterrizar" en el suelo.

Lo que necesitas: Una tela amplia, opaca y preferiblemente de color oscuro y un ayudante.

Lo que en realidad sucede:

Para hacer este pequeño milagro no es necesario ningún artefacto o dispositivo especial, tan sólo unas sesiones de ensayo, un ayudante, una tela y ¡estar preparado para el vuelo!

Primero muestra para su examen la tela y luego pide a tu ayudante que se tumbe en el suelo boca arriba. Una vez en el suelo haz un par chasquidos con tus dedos delante de sus ojos, simulando una especie de ritual mágico-hipnóti-co. Tras este ritual tu ayudante "cae" en un profundo sueño.

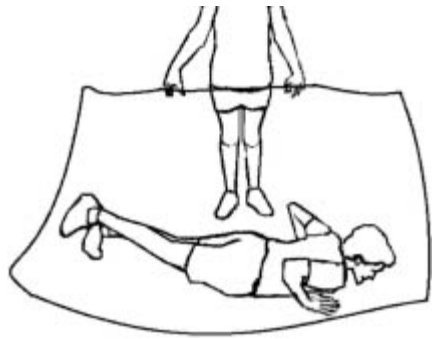
Ahora viene la parte más delicada del juego y es donde radica el secreto. Pon la tela delante de tu hechizado alumno y cúbrele lentamente, de delante a detrás. Mientras haces esto, tu ayudante debe darse la vuelta poniéndose boca abajo con movimientos suaves, sin que el público se percate de lo que sucede.

Una vez que has tapado con la tela al niño, levanta las manos por encima de su cuerpo y a la señal, tu ayudante levanta el cuerpo lenta y firmemente.

Para crear un ambiente adecuado para la levitación, todo esto lo puedes acompañar de una música misteriosa. Para que la ilusión de levitación sea ópti-ma, el niño debe intentar formar una línea recta con su cuerpo, estirando una de sus piernas, de tal forma que los

espectadores crean que sigue boca arriba.

Después de un pequeño "vuelo" de unos segundos, invierte el proceso, es decir: tu ayudante "aterriza", tú retiras la tela poco a poco, de detrás hacia delante, mientras que él se da la vuelta y se coloca boca arriba. Por último le "despiertas" para que pueda escuchar los aplausos.



Hacer levitar a un alumno. Versión cómica

En esta versión tu público se quedará sin aliento. Al principio de la emoción, luego de las risas cuando descubran el final. Esta levitación es una broma más que un juego de magia.

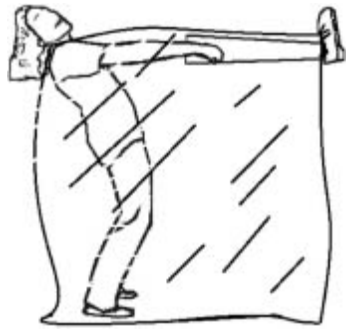
Lo que necesitas: Una tela amplia, igual que en la anterior levitación. Unas piernas de cartón que tendrás que construirte y a la que necesitarás poner unas zapatillas de deporte de tu ayudante.

Lo que en realidad sucede:

Para hacer esta levitación tu ayudante sale al escenario cubierto con la tela desde el cuello hasta los pies, sin que estos se les vean. Al igual que en la anterior levitación, realiza unos pases mágicos sobre tu ayudante. Entonces el niño comienza a elevar suavemente las dos piernas "falsas" con sus manos, hasta que queden paralelas al suelo. La ilusión de levitación la conseguirá mejor si coloca su cabeza hacia atrás lo máximo posible, para que parezca que está "descansando" en el aire. Por último, si dobla las rodillas y "sube y baja", conseguirá una mayor ilusión de ingravidez.

Ten en cuenta que la tela debe ser lo suficientemente amplia como para que llegue a cubrir sus pies verdaderos.

Después de hacerlo levitar a través de la escena, “accidentalmente” pisa la tela mientras él levita. Entonces la tela caerá y desvelará el método empleado. Las risas están aseguradas.



BLOQUE 3

PARA SABER MÁS SOBRE MAGIA

CAPÍTULO 15

¡Más magia, por favor!

La magia es una disciplina que ha fascinado a la humanidad desde el principio de los siglos. Considerados seres casi sobrenaturales, desde tiempos inmemoriales, hombres, mujeres, brujos, brujas, magos, hechiceras, etc., han impresionado a las multitudes con efectos que resultaban casi imposibles. Muchos de esos efectos eran fruto de ilusiones ópticas, otros estaban provocados por causas científicas previamente preparadas por el mago. En nuestros tiempos a estos efectos los conocemos con el nombre de Prestidigitación, Ilusionismo o Juegos de Magia. Acompáñame y haremos un veloz viaje a través de la Historia de la Magia.

Breve historia de la magia

Ya hace miles de años, en el **Antiguo Egipto**, había magos. De

hecho, el dato más antiguo encontrado sobre la Magia se remonta a la era del Faraón Keops. En el Papiro Westcar, conservado actualmente en el Museo Egipcio de Berlín, se cuenta que un mago llamado Dedi, para asombrar al faraón, hacia hazañas como unir cabezas cortadas de animales o domesticar fieros leones.

Otros sacerdotes utilizaban “magias” para producir efectos extraordinarios, tales como hacer aparecer humo verde o hacer que las estatuas llorasen durante las ceremonias religiosas.

En la **Antigüedad Clásica** de Grecia y Roma los magos empleaban sus habilidades para ofrecer entretenimiento al público. Se piensa que el juego de los cubiletes, tiene su origen en esta época. Podemos encontrar escritos del siglo III

a. C. en los que el propio filósofo Séneca habla con admiración sobre las habilidades de los manipuladores callejeros de cubiletes.

A comienzos de la **Edad Media**, en Europa, las creencias supersticiosas y las limitaciones culturales de la mayoría de la población, convirtieron a los magos en una seria amenaza para la religión oficial. Las autoridades eclesiásticas los perseguían por considerar sus prácticas “demoníacas” y de “brujería”. Cualquier tipo de práctica pagana que se alejara de los ideales predicados por la Iglesia Católica, era motivo de persecución y aniquilación. Como resultado, miles de hombres y mujeres fueron detenidos acusados de brujería. Sin embargo, esta práctica no permitió la extirpación de la Magia de la vida cotidiana. A pesar de tratarse de una de las épocas más oscuras de la humanidad, en el periodo medieval el público tenía acceso a la Magia gracias a los **magos callejeros**, que viajaban como acompañantes de grupos de artes escénicas (circense o teatral) o de forma independiente como ilusionistas ambulantes. Juegos, como la cuerda rota y recompuesta o los famosos cubiletes, se representaban en plazas y calles.

El **Renacimiento** hace que vuelva a tomar fuerza la Magia. El inglés Reginald Scott escribe lo que puede ser considerado como el primer tratado de Magia del mundo moderno en inglés: “El descubrimiento de la brujería" (*The discovery of witchcraft*). Publicado en 1584, este libro dedica un capítulo a la prestidigitación, explicando los trucos más conocidos de esa época y dejando claro que esos “manipuladores” no eran ni dioses, ni demonios.

En el **siglo XVII** predominan los artistas que trabajan al aire libre y ejecutan sus trucos para atraer a la gente. Estos actores ambulantes, unidos a juglares y titiriteros, recorrían los principales pueblos y ciudades, en busca de plazas para exhibir sus espectáculos de apariciones y escamoteos. La mayoría trabajaban junto a vendedores de elixires, buhoneros y sacamuelas, usando la magia como un mero pretexto, para poder vender las excelencias de esos milagrosos elixires, lucrándose a costa de la ignorancia popular. También se sabe que en estos años se introduce en Europa las cartas y se dan a conocer algunos trucos clásicos de la magia oriental, como los Aros Chinos o la Bolsa y el Huevo. En este siglo destaca Ockes Bockes, mago al que se considera creador de las palabras mágicas *¡Hocus Pocus!*

En el **siglo XVIII** la Magia va adquiriendo mayor relevancia, ya se la considera un Arte. En las grandes capitales europeas se abren teatros dedicados en exclusiva a este tipo de espectáculos, y se comienza a innovar en mágicos efectos con luces y escondites secretos, provocando gran asombro entre el público. Uno de los maestros en este campo es el italiano **Giovanni Pinetti**, quien cosechó un gran éxito en los principales teatros de la época.

A principios del **siglo XIX** la Magia adquiere el grado de madurez gracias al relojero francés Jean Eugène Robert Houdin. Se le conoce como el Padre de la Magia Moderna. Vestido elegantemente, basaba sus espectáculos en una presentación efectiva, en la habilidad manual y en el ingenio de adelantos científicos incluidos en su repertorio. Fue creador de multitud de autómatas y el primero en usar la electricidad en sus espectáculos. Gracias a él, la Magia se popularizó extraordinariamente.

En el **siglo XX** la Magia continuó siendo un espectáculo teatral y poco a poco, gracias a la revolución en las comunicaciones, la Magia ha llegado a todos los rincones del planeta.

Hasta la actualidad se han originado diversidad de especialidades mágicas; son las *Ramas del Ilusionismo* que veremos en el siguiente capítulo.

Ramas del ilusionismo

Dentro del Arte de la Magia, se han desarrollado diferentes ramas o

modalidades. Cada una de ellas tiene sus propias características representativas y magos especializados.

Magia de cerca

Es la que se hace para un grupo pequeño de espectadores, que normalmente se sitúan próximos al ilusionista. Se podría subclasificar en:

Cartomagia. Es la Magia realizada con cartas. Normalmente se emplea la baraja francesa (la de Póquer) que por las características que tiene (los colores de sus palos, el número de cartas…) amplía las posibilidades de hacer juegos de Magia. La inmensa mayoría de los magos estarían de acuerdo conmigo si afirmo que el mago internacional que más ha influido en este tipo de Magia ha sido Dai Vernon: un gran mago canadiense, creador de infinidad de técnicas y juegos innovadores. Murió en 1992 con 99 años y se le conoce como "El Profesor". En España tenemos también excelentes cartomagos, destacando el desaparecido Arturo de Ascanio y una leyenda viva, nuestro Gran Maestro Juan Tamariz, autor de multitud de fantásticos juegos con cartas y de interesantísimos libros de magia.

Micromagia. Conocida también como *Close-up*. Es la que se realiza muy de cerca ante pequeños grupos de espectadores (desde pocos centímetros, hasta unos 2 o 3 metros), aunque algunos magos utilizan pantallas gigantes para re-presentarla también ante teatros enteros. Es muy espectacular, porque todo su-cede muy cerca de los ojos del público. Es un tipo de Magia que se puede hacer en cualquier sitio y casi con cualquier cosa, aunque normalmente se suele usar monedas, cubiletes, pequeñas esponjas, gomillas, lápices y, en general, objetos de poco tamaño. Estas razones probablemente hagan que sea la mejor Magia para practicar cuando se está empezando.

Magia de calle. Se realiza en la calle, rodeado de público usando cartas, monedas y objetos comunes que se pueden encontrar en la calle o pedir prestados a los viandantes. Esta especialidad podría pertenecer a la Magia de Cerca o a la de Escena o Salón. Aunque cuenta con muchos siglos de historia, últimamente está muy de moda. Programas especiales de Magia en televisión hacen destacar, actualmente, a David Blaine, Criss Angel o Cyril

Takayama, aunque ya en los años 70, actuaban algunos de los máximos exponentes de este tipo de Magia, como Jeff Sheridan, Gazzo o Cellini.

Magia de escena

Es la que se realiza para un número elevado de espectadores. Se actúa en teatros o lugares similares. Al contrario que en la Magia de Cerca, los objetos y materiales que se usan deben ser muy visibles, debido a que el público está situado a cierta distancia.

Manipulación. Es la especialidad en la que el mago hace gala de su habilidad haciendo aparecer y desaparecer objetos, cambiarlos de color, etc. Cartas, bolas, pañuelos y cigarrillos, son algunos de los objetos más utilizados. Esta rama del ilusionismo requiere muchas horas de práctica y las representaciones suelen ir acompañadas por música. Grandes representantes de esta rama han sido Cardini, Fred Kaps y el gran Frackson. En 1997, la maga china Juliana Chen, fue la primera mujer en ganar el prestigioso primer premio de manipulación en el Congreso Mundial de Magia (FISM).

Magia general. Esta rama englobaría todos esos juegos que se hacen con objetos como cuerdas, aros metálicos, bastones, palomas, conejos, flores… Es muy vistosa si se hace con un "saber estar" en el escenario y con una buena presentación. Podríamos citar al relojero francés Robert-Houdin, Channing Pollock, Salvano, Richard Ross y nuestro televisivo mago Jorge Blass.

Grandes ilusiones. Es la que combina grandes aparatos con personas y a menudo con animales exóticos como leones, tigres, etc. Se suele hacer en teatros o grandes espacios para un elevado número de espectadores. Cortar a una bella ayudante en dos, hacer levitar a una persona, hacer aparecer mágicamente un elefante, desaparecer un avión, serían ejemplos de esta rama. Magos como Blackstone, Doug Henning, Lance Burton, Siegfried & Roy y David Copperfield son destacados ejemplos mundiales de este tipo de magia.

Mentalismo. Leer la mente de un espectador, la telepatía o predecir algo que sucederá son algunos de los efectos que se presentan como reales en este tipo de magia (aunque en realidad son efectos simulados). Los magos especializados en esta rama se llaman mentalistas. Grandes mentalistas de la historia han sido: Al

Koran y Ted Anneman. En España destaca Anthony Blake, con su popular frase final: *Todo lo que han visto es producto de su imaginación*.

Escapismo. Harry Houdini ha sido indudablemente el mago más famoso en este género. Escapar esposado de pies y manos, de camisas de fuerza, de peligrosas ataduras en una prisión, de tanques llenos de agua, fueron algunas de sus famosas y publicitarias hazañas. Adoptó el seudónimo de Houdini en honor del mago francés "Robert-Houdin".

Magia cómica. Es una Magia divertida que intenta conseguir que el público se ría y a la vez que se sorprenda e ilusione. Para conseguirlo, el mago cómico, utiliza presentaciones con situaciones cómicas, fallos inesperados, chistes, trucos graciosos… El inglés Ali Bongo fue un gran exponente de esta Magia y el actual Mac King es uno de mis favoritos.

Magia infantil. Está pensada para el público más pequeño. Requieren juegos y presentaciones adaptadas, así como una psicología especial. Generalmente se combina con la magia cómica, la globoflexia y la participación casi continua de voluntarios del público. Es un tipo de magia muy típica en celebraciones y fiestas infantiles. Uno de los mayores exponentes actuales es el estadounidense David Kaye.

Artes afines

Aunque no son consideradas como Magia en sí, están íntimamente ligadas a este arte. Entre ellas, cabe destacar la globoflexia y la ventriloquia.

Globoflexia. Es la habilidad de dar forma a un globo para convertirlo prácticamente en cualquier cosa: animales, objetos, plantas, etc… Proveniente del mundo circense, la globoflexia es un recurso indispensable para fiestas infantiles. Jean Phillipe y Willy Monroe son excelentes "globeros" actuales.

Ventriloquia. Es el arte de modificar la voz, de hacer que vengan sonidos de otro sitio y de conseguir que los muñecos hablen. El éxito de un buen show de ventriloquia exige que la emisión de voz se haga de la forma más discreta posible. Generalmente se

realiza un diálogo, que suele ser cómico o sarcástico, entre el artista y el muñeco al que se le "presta" la voz.

Otros géneros del espectáculo que también están asociados a la Magia son: las **sombras chinescas**, la **hipnosis**, el **faquirismo** y el **Pick Pocket**. Este último (llamado vulgarmente "carterismo") ofrece a modo de show el robar la cartera, el reloj, las gafas y demás objetos a los espectadores sin que la "víctima" se dé cuenta y el resto del público sí. Exige mucha psicología y control corporal. ¡Ah, se me olvidaba decir que luego se devuelve todo!

El patrón de los ilusionistas es Don Bosco

Don Bosco, nació en Italia en 1815 y se dedicó con ilusión y amor a ayudar a los más necesitados. Fue un sacerdote moderno que supo ganarse la amistad de los jóvenes más pobres con técnicas inspiradas en el ilusionismo, animándoles a través de ellas a ser honrados ciudadanos.

Don Bosco necesitaba una manera de conseguir que los jóvenes se interesa-ran en ir a la iglesia, así que utilizó rompecabezas, adivinanzas, juegos mala-bares y el arte del ilusionismo para conseguirlo. De joven, solía ir de pueblo en pueblo mirando a acróbatas, malabaristas y magos. Después, de tanto mirar, lograba descubrir cómo hacían los juegos. Mas tarde conseguía dominarlos y los mostraba a sus compañeros. Fue así como, después de la Misa, los domin-gos juntaba a los jóvenes de su pueblo para contarles las historias de la Biblia que había aprendido en la iglesia y mientras les narraba las historias, utilizaba trucos de magia para mantener su atención.

Aunque las biografías de Don Bosco no cuentan demasiado sobre su faceta de mago, las historias que nos han llegado incluyen algunos trucos que él realizaba. Dicen, por ejemplo, que ataba tres trozos de cuerda para transformarlas luego en una sola sin nudos, para explicar el misterio de la trinidad cristiana. También dicen que sacaba monedas de los oídos y que transformaba pequeñas piedras en dinero, maravillando a los niños que cuidaba.

En España, San Juan Bosco fue nombrado patrono protector de los Magos e Ilusionistas en 1953, en un congreso celebrado en Segovia. Los mismos magos le escogieron, a petición de un

sacerdote también mago: el Padre Wenceslao Ciuró.

Más adelante, en Enero del 2002, durante una audiencia general con el Papa, cientos de magos europeos y americanos presentaron una petición a Juan Pablo II pidiéndole que declarara a San Juan Bosco, oficialmente, como su Santo Pa-trón, ya que nunca se había hecho ninguna petición oficial al órgano competente. Durante esa audiencia se le regaló al Papa una varita mágica.

La festividad de San Juan Bosco se celebra el día de su fallecimiento, el 31 de enero. Ese día puedes encontrar a magos reunidos en cenas mágicas o celebran-do galas mágicas en su honor.

Antes de dejarnos, en el año 1888, Don Bosco nos dedicó esta bonita frase:

"*Los ilusionistas llevan al diablo en las manos y a Dios en el corazón*".

¿Quieres seguir aprendiendo?

Espero que este libro haya creado, o incrementado, tu interés por aprender Magia. En la actualidad hay multitud de maneras para continuar tu "Educación Mágica". Aquí te sugiero algunos de estos distintos medios.

Tiendas de Magia: En los últimos años se ha producido un aumento en el número de aficionados que tienen la Magia como hobby, y en respuesta a la demanda de juegos, trucos y material específico, han surgido muchas tiendas especializadas. En ellas podrás encontrar multitud de novedades, aparatos, dvds y, lo mejor de todo, libros que explican juegos para deleitar a tus alumnos. Pídeles consejo sobre lo que necesites; seguro que estarán encantados de ayudarte. Además pueden ponerte en contacto con otros magos de tu zona.

Sociedades mágicas y Clubs de Magos: En cada ciudad los magos más avanzados se suelen asociar y organizar distintas actividades: reuniones, conferencias, talleres, cenas mágicas, galas, etc. Una buena opción para continuar estando en contacto con la Magia puede ser asociarte a la más cercana y compartir con ellos experiencias y aficiones.

Bibliotecas y Librerías: Para mí, uno de los mejores métodos

para aprender magia es a través de los libros. En las bibliotecas públicas puedes encontrar muchísima información. En las librerías suelen tener libros de magia y en la sección de libros infantiles también encontrarás muchos libros que seguro te ayudaran. Pídele ayuda a tu librero.

Internet: Infinidad de foros de aficionados, videos, youtube, páginas de magos profesionales y amateur… Un universo ilimitado para navegar.

Ver a otros magos: Cuando empecé en la magia me dieron un consejo: "De todos los magos siempre se aprende. Se puede aprender como hacer bien la magia o como hacerla mal".

De los magos siempre se aprende. Siempre que puedas, intenta ver magia: en TV, en teatros, pubs, ferias o festivales de magia. De todos aprenderás algo. Observa bien sus movimientos, cómo tratan al público, la presentación que hacen de sus juegos, cómo los enlazan, cómo crean el misterio… Verlos puede inspirar tu propio estilo, pero recuerda: no trates de imitarles.

Clases de Magia: En las tiendas de magia suelen impartir cursos de iniciación para público de todas las edades. En esos cursos podrás aprender de mano de auténticos magos las técnicas y conocimientos para seguir avanzando en tu formación mágica.

Con Xuxo: Podéis contar con mis consejos. Os ayudaré siempre que esté en mi mano. Escribidme a la dirección de correo:

lamagiaeducativa@hotmail.com

o

lamagiadexuxo@hotmail.com

A modo de conclusión

Llegados a este punto y después de haber leído el libro pueden ocurrir varias cosas: que quieras dejar la educación y dedicarte exclusivamente a la Magia (¿quién sabe…?). También puedes pensar que “eso de hacerle Magia” a los niños es una tontería (bueno… allá tú). Pero es casi seguro que, después de haber puesto en práctica algún juego de este libro, te habrás dado cuenta del enorme potencial que tienes en las manos.

Aunque está claro que esto tampoco es la panacea, recuerda que has apren-dido a hacer Magia y no milagros. Una buena labor docente abarca muchos as-pectos importantísimos. Uno de ellos es la de motivar y conseguir que los niños se encuentren a gusto con lo que hacen y que aprendan divirtiéndose.

Conozco de primera mano la importante labor que hacemos como educado-res y pienso que es uno de los trabajos más nobles, primordiales y admirables que existen.

Con este libro he querido compartir contigo, querido lector, querida lectora, querido colega educador, mi experiencia de mis dos grandes pasiones, la Magia y la Educación, y enseñarte algunas herramientas, recursos y métodos que puedan complementar tu magnífica labor educativa. He querido hacerte llegar una novedad pedagógica, un recurso que va más allá de la simple motivación, una herramienta que es, a la vez, divertida y práctica.

Te he transmitido estos conocimientos para que los utilices y transformes tu clase en un lugar mejor y más agradable para la enseñanza. Me sentiría satisfecho de haber escrito este libro si, al menos usas con tus alumnos o hijos, alguno de los múltiples juegos que te he descrito aquí. Que lo uses para ilusionar a los pequeños (y seguro que también a los mayores).

A medida que hayas estado haciendo los juegos habrás descubierto diferentes aplicaciones para usarlos y habrás creado ideas para cambiar la presentación de muchos ellos. Tus compañeros y los propios alumnos te pueden ayudar con sus comentarios y sugerencias.

Quiero que este libro sea sólo el principio de un descubrimiento. Indudablemente, el último juego de magia siempre estará en el ingenio de cada uno de nosotros. La imaginación es una fuente inagotable de diversiones y de entretenimientos; no hay que usarla solamente para alimentar preocupaciones.

Estoy continuamente estudiando y añadiendo nuevas aplicaciones a mis clases. Si tienes cualquier petición o sugerencia que quieras decirme, por favor házmelo saber. Estaré encantado de recibir noticias tuyas.

Quiero apostar por ti, apostar para que te formes como creador de ilusión. Espero que desde ahora tengas un nuevo recurso, para que lo ofrezcas a compañeros y alumnos con el fin de que su experiencia educativa sea más rica, mágica e inolvidable.

Una última cosa, te advierto que una vez que hagas el primer juego de Magia en tu clase, ésta ya no será la misma, a menos que lleves siempre una varita mágica bajo el brazo.

Xuxo

Bibliografía comentada

En español

Ascanio, A. y Etcheverry, J. (2000). *La Magia de Ascanio*. Vol. I. Madrid: Páginas, Libros de Magia.

En este volumen el gran Arturo de Ascanio nos enseña la filosofía y teoría de la magia conceptualizada. Pensamientos mágicos, ideas sobre la creativi-dad, la atmósfera mágica y otros muchísimos conceptos están descritos en este maravilloso libro. Para magos ya iniciados.

Canuto, V. (1993). *Cartomagia Fundamental*. Sevilla: Icasa.

Este libro es probablemente el mejor y más completo para comenzar en el mundo de la magia con cartas. Aprenderás, paso a paso y con todo lujo de detalles, desde técnicas sencillas hasta las más avanzadas. Con más de sesenta increíbles juegos para sorprender incluso a magos conocedores. Una obra totalmente indispensable para los amantes de la magia con

cartas.

Circular Escuela Mágica de Madrid. *Psicología y Magia. La Psicología de la Magia Teatral*.

Varios interesantísimos artículos sobre la psicología de la magia. Traducidos por Jesús Etcheverry del libro de Eugene Gloye “Theatrical Magic”.

Collantes Hernáez, J. y Pérez Sanz, A. (2005). *Matecuentos, cuentamates*. (Vol.I y II). Madrid: Nivola.

Lo que encontrarás en estos libros son cuentos con problemas, o problemas con cuentos. En sus cortas historias, acompañarás a los protagonistas en sus aventuras, ayudándoles a resolver los problemas matemáticos que se encuentren en su camino.

Esta editorial tiene multitud de libros de este tipo. No dejes de mirar la variedad de su catálogo y la de su otra editorial “El rompecabezas”.

Kaye, D. (2007). *Serio de remate*. Madrid: Páginas; Libros de Magia.

Edición española de un exitoso libro. A mi parecer, el estudio más completo sobre cómo hacer Magia para niños. La teoría de la Magia para niños que nos descubre este autor, debería ser estudiada por todo aquel que aspire continuar en esta rama de la Magia. Requiere un nivel medio-avanzado.

Lander, I. (1985). *Magia matemática*. Barcelona: Labor.

Libro dividido en seis interesantes capítulos. Desde la magia con números hasta juegos de ingenio y probabilidad.

Nelms, H. (1985). *Magia y Presentación*. Barcelona: CYMYS.

Un magnífico libro para magos ya avanzados. Pone a vuestra disposición técnicas y conceptos para aplicarlos a la Magia y al drama en la escena.

Lari Vilaplana, J. y M. (2007). *Los secretos de Mag Lari*. Lleida: Milenio.

Un divertido libro escrito en forma de “libreta” en el que se explican juegos para iniciarse en la Magia de la mano de Mag Lari, uno de los magos con más éxito de nuestro país por su forma tan original de presentar la Magia.

Muñoz Santonja, J. (2003). *Ernesto, el aprendiz de matemago*. Madrid: Nivola.

En este libro conocerás, a modo de cuento, la historia de Ernesto, un

chaval de secundaria que no encontraba el sentido a las matemáticas y las odiaba. Conocer a un Mago le hará ver como los números son una poderosa ayuda para sus trucos. Un libro-cuento que te explicará multitud de juegos matemáticos, reglas algebraicas y puzzles mágicos.

Gardner, M. (1983). Pasatiempos recreativos. *Selecciones del Reader´s Digest*. Madrid.

Una recopilación de los pasatiempos matemáticos del gran Martin Gardner.

Tamariz, J. (1990: 2ª ed.). *Secretos de Magia Potagia*. Colección Biblioteca Encantada. Madrid: Frakson.

A este libro le tengo un especial cariño porque fue el primer libro de magia que me compré y con el que me inicié. En su interior puedes aprender a hacer magia con cigarrillos, cartas, pañuelos, monedas, bromas, etc… Además el autor, que conocerás de sobra, explica aspectos psicológicos y secretos sobre la presentación en la magia. A mí me cambió la vida leerlo.

Tamariz, J. (2005). *Los cinco puntos mágicos*. Madrid: Producciones Mágicas Tamariz, S.L.

Un tratado para aprender a comunicar mejor la magia. Manos, pies, mirada, voz y cuerpo son los cinco puntos mágicos que se deben dominar para llegar mejor a los espectadores. Un clásico en la literatura mágica que ha sido traducido a varios idiomas. Para magos avanzados.

Vallejo Nágera, A. (1998). *¿Odias las matemáticas?* Madrid: Martínez Roca.

Un divertido libro dónde encontrarás acertijos, juegos matemáticos y explicaciones matemáticas. En este libro hallarás la relación de muchos juegos explicados y las matemáticas. Entre ellos te explicará el sistema binario para construirte nuevas “nubes mágicas” con más números.

En Italiano

Fancini, P. y Longhin, L. (2002). *Il Coniglio di Alice*. Florence Art Edizioni.

Este libro analiza el ilusionismo desde un punto de vista innovador: el Psicoanálisis. Sus autores, Pietro Fancini (psicoterapeuta infantil, gran aficionado a la Magia, miembro del Club Mágico Italiano) y Luigi Longhin (Psicoanalista y profesor de epistemología en la universidad de Milán) nos invitan a meternos en el mundo interno de los niños, para

analizar que sienten cuando ven magia y su simbolismo desde el punto de vista psicológico.

En Inglés

Franklin, J. (2005). *Kid Control. Behaviour Management for children's entertainers*. Houston, Texas: SPS Publications.

Un interesante libro sobre el comportamiento de los niños y su aplicación a la animación infantil. Incluye muchas técnicas, estrategias y métodos eficaces para provocar comportamientos positivos, impedir los negativos y para aplicar a niños con conductas difíciles. No debería faltar en tu biblioteca si te dedicas al mundo infantil.

Friedhoffer, B. (1990). *Magic Tricks, Science Facts*, *More Magic Tricks, Science Facts* y *Magic and Perception*. Nueva York: Franklin Watts.

Conocido como "The madman of Magic" ("El lunático/loco de la Magia"), este autor nos presenta, en los dos primeros volúmenes, varios juegos de magia basados en principios de física, matemáticas, química y psicología.

En el volumen de "Magia y Percepción", explica como engañan nuestros sentidos algunas ilusiones ópticas y trucos mágicos.

Fulves, K. (1985). *Self working Paper Magic*. Nueva York: Dover Publications.

Un libro dedicado a hacer juegos de magia, puzzles, marionetas y otras curiosidades con papeles. Periódicos, folios y otros trozos de papel son los protagonistas de los 80 juegos incluidos en él.

Keable, I. (2005). *The big book of Magic fun*. Nueva York: Barron´s Educational Series. (Trad. esp.: *El libro de magia más divertido*. Madrid: Pearson Alhambra, 2006).

Este mago cómico británico hace un recorrido por casi todas las ramas del ilusionismo, explicando juegos para principiantes con abundantes fotos que ayudan a las divertidas explicaciones.

Kett, M. (2002). *Houdini in the Classroom*. Xlibris Corporation.

En este pequeño libro, un maestro estadounidense nos explica sus experiencias dentro de las aulas usando algunos juegos de magia.

McCormack, A. (1990). *Magic and Showmanship for Teachers*. Idea Factory.

Otro maestro nos enseña algunos de los juegos que hace a sus alumnos en este libro.

Pogue, D. y Mark L. (1998). *Magic for Dummies*. Nueva York: Hungry Minds. (Trad. esp.: *Magia para Dummies: un libro para todas las edades, que te enseña a hacer magia increíble de manera práctica y sencilla*. Barcelona: Granica, 2009).

Algunos de los mejores magos del mundo han colaborado en este libro. Uno de los mejores libros para comenzar. Actualmente existe edición en español. Recomendable.

Tarbell, H. (1999; 15ª ed.). *Tarbell Course in Magic*. Canada: Robbins and Co. Inc.

Esta colección de ocho volúmenes es la enciclopedia de la Magia por excelencia. En este curso podrás encontrar multitud de versiones de todo tipo de juegos, desde micromagia hasta grandes ilusiones.

Wagner, K. (1991). *Safety magic for children*. Snowflake publication.

Un veterano mago norteamericano nos cuenta cómo utilizaba sus juegos de Magia en los años 60 y 70 para enseñar a los niños mensajes sobre seguridad. Prevenir accidentes domésticos, no jugar con fuego o mirar antes de cruzar, son algunos de los mensajes que él enseñaba.

Agradecimientos

Descubrir el mundo de la Magia para mí ha sido una de las cosas más importantes y apasionantes que me ha pasado en la vida; y el escribir y terminar este libro ha sido un viaje fantástico. Detrás de estas páginas, al igual que en la Magia, existen muchas más cosas de lo que simplemente se puede ver con los ojos. Este libro ha necesitado, en mayor o menor medida, la colaboración de un equipo. Algunos ni siquiera lo saben, pero todos me han ayudado a ser quien soy ahora mismo, como Mago, como Maestro y como Persona. Este equipo lo componen las siguientes personas (y otras que por falta de memoria no he incluido).

A todos ellos les doy las GRACIAS DE CORAZÓN, en especial:

A mis padres, gracias por ser los auténticos magos de mi vida. Mi hermano y sus sabios consejos psicológicos aplicados a la Magia y a mi sobrina Tara.

A Juan Tamariz por su excelencia en la Magia, por compartir sus enseñanzas conmigo y transmitirme esa pasión por este maravilloso

Arte.

A mis “amigos-hermanos” Bambino y Beni. Gracias por estar ahí siempre.

A Jorge Blass por su ayuda, sus consejos y los ratos inolvidables vividos. Vicente Canuto por sus magníficos consejos y revisiones. Roberto Giobbi por sus recomendaciones bibliográficas. Rubiales, Alberto de Figueiredo, Pedro Morillo y Dani Daortiz por sus consejos a la hora de hacer mis ilustraciones. Gonzalo por sus traducciones del italiano. PepePérez Cuentacuentos, por animarme a dar mi primer curso de Magia para profesores.

A mis editoras: gracias por confiar en mí.

A mis amigos de Cádiz que “soportaron” mis inicios en la Magia: Victoria (gracias por tu paciencia), Arturo, Carlos, Manolo, “Perikles”, Mónica…

A mis compañeros de Facultad: Beni, Bambino, Javi Melena, Paco, Pedro, Sevi, Migue, Agu, Enrique, PacoLa, Mapy, Elena, Marta. Gracias por esos momentos inolvidables.

A mis compañeros magos: Juanito, Malakatín, León Camacho, Rafa, Juan Escolano, Pepe Domínguez, Ramón Gómez, Pedro Morillo, Javi Benítez, Arenilla, Lolo, Peter, Romer, Alexis, Héctor, Rafa, Fernando Blasco, Iván, Davo, Fernando Arribas, Luis Piedrahita, Kiko, Román, Juan Luque, Rafa Picola, Javi Martin, Rosana, Mag Lari, Mago Migue, Kayto, Karim, Gea, Arispy, Alexku, Montoro, Juan Mayoral, etc…

A los creativos Fernando Rodalva y Gema; Adolfo Langa, Davinia, Ignacio Manzano, Christian y Sonia, a Epse Clown con Miguel Ángel Barea, José María y Santi; Tamara, Alfredo Mantovani, Magdalena.

A mis ayudantes en los espectáculos, en especial a Fany; gracias por todas esas actuaciones y buenos momentos que hemos compartido.

A todos aquellos maestros y maestras en general por la magnífica labor que hacen, y en particular a aquellos que han realizado algún curso de los que he impartido, han sido geniales; a todos mis compañeros de trabajo, por las horas compartidas en clases, recreos, reuniones, etc. En especial a esos maestros de Villanueva del Río y Minas; también a Merche, Luiky, a mis compis de Chirivel: Ramón, Reme, Paco, Mercedes, María, Sofía, Loli,

Manolo, gracias por ese inolvidable año; a mis compis “Vandálicos” Juanky y Alejandro el Piraña, un gran apoyo; y a mis compañeros de Albaida del Aljarafe.

A todos mis pequeños alumnos. Yo os enseñaba, ¡pero aprendí tanto con vosotros!

Y por último a Ana, mi “Hada Mágica”.

COLECCIÓN

HERRAMIENTAS

Una colección de materiales de apoyo y herramientas de calidad que facilita la actividad docente y formativa del profesorado. Recursos innovadores, sugerencias creativas, iniciativas nuevas y flexibles,
en un amplio repertorio de actividades
para todas las áreas del currículo de Educación Primaria.

TÍTULOS PUBLICADOS:

- ***Aprendemos a relajarnos. Ejercicios de relajación de 7 a 14 años.*** Yves Davrou.
- ***Aulas muy creativas. Ideas para motivar, mejorar las clases y evitar la rutina.*** Michelle Scavo.
- ***Autoestima. Para quererse más y relacionarse mejor.*** Louise-Anne Beauregard, Richard Bouffard y Germain Duclos.
- ***Cálculo matemático. Puzles y juegos para sumar, restar, multiplicar y dividir.*** Ronit Bird.
- ***Cómo ayudar a los niños a superar el estrés y la ansiedad.*** Deborah M. Plummer.
- ***Cómo organizar Aulas Inclusivas. Propuestas y estrategias para acoger las diferencias.*** Cynthia Holzschuher.
- ***Comprender y mejorar la conducta trabajando en grupo.*** Cath Hunter.
- ***Creación artística en Primaria. Lo importante es el "proceso", no el "resultado".*** MaryAnn F. Kohl.
- ***Cuentos y Teatrillos "en verde". Medioambiente, Ecología y otros Valores.*** Isabel Agüera.
- ***Desarrollo de competencias matemáticas con recursos lúdico-manipulativos. Para niños y niñas de 6 a 12 años.*** Ángel Alsina.
- ***Educando con magia. El ilusionismo como recurso didáctico.*** Xuxo Ruíz.
- ***Educación socioafectiva. 150 actividades para conocerse, comunicarse y aprender de los conflictos.*** Daniele Novara y Elena Passerini.
- ***El Atletismo en la escuela a través de la Educación Física.*** Adela de Castro.
- ***El Yoga en la infancia. Ejercicios para divertirse y crecer con salud y armonia.*** Maurizio Morelli.
- ***Eneagrama para padres y educadores. Nueve tipos de niños y cómo educarlos satisfactoriamente.*** Elizabeth Wagele.
- ***Enseñar a estudiar, aprender a estudiar. Técnicas de estudio.*** Armanda

Zenhas y otros.

• ***Experimentamos con la Ciencia. 100 experimentos interesantes y prácticos sobre la vida diaria.*** Tracy-ann Aston.

• ***Hablar, escuchar, debatir y argumentar. Habilidades de comunicación oral para 7-12 años.*** Tony Wood.

• ***Jugando al aire libre. Más de 100 ideas para disfrutar en espacios abiertos.*** Christine Green.

• ***Juegos divertidos en Educación Primaria. Para desarrollar la observación, la memoria, la reflexión, el ingenio…*** Francine Boisvert.

• ***Juegos para Educación Física. Desarrollo de destrezas básicas.*** Adela de Castro.

• ***Juegos para estimular las inteligencias múltiples.*** Celso Antunes.

• ***Maestras y maestros EXCELENTES en Primaria. Sugerencias y estrategias para mejorar el trabajo cotidiano en las clases.*** David Dunn.

• ***Manual de Tutorías.*** José Manuel Mañú.

• ***Pensamiento creativo. Actividades estimulantes ¡increíbles! para niños de 6 a 12 años.*** Will Hussey.

• ***Pequeños-Grandes Científicos. Experimentamos con el agua, el aire, los fenómenos atmosféricos, el sol, la luna y el tiempo.*** Irmgard M. Burtscher.

• ***Relacionarnos bien. Programa de Competencia Social para niñas y niños de 4 a 12 años.*** Manuel Segura y Margarita Arcas.

• ***Teatrillos de bichillos y otros animalillos.*** Isabel Agüera.

• ***Teatro para representar en la escuela.*** Teresa Iturbe.

“Los ilusionistas llevan
al diablo en las manos
y a Dios en el corazón.”

Don Bosco

4ª edición

© NARCEA, S.A. DE EDICIONES
Paseo Imperial 53-55, 28005 Madrid. España
www.narceaediciones.es

Cubierta: Soraya Andújar
Ilustraciones: Xuxo Ruiz (sobre fotografías originales de Xuxo y Ana Martínez)

ISBN papel: 978-84-277-1905-7
ISBN ePdf: 978-84-277-1934-7
ISBN ePub: 978-84-277-2319-1

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de la propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sgts. Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org) vela por el respeto de los citados derechos.